Edycja CD
INDEX 344389 ISSN 1428-8583
CENA 22,00 zł
(w tym 7% VAT)

AMIGA COMPUTER STUDIO

3
2001

Exodus & Earth 2140

Recenzje najnowszych RTS'ów

Photogenics 5

Malowanie na ekranie

MorphOS

Alternatywny system dla Amigi

TaskiSMS

Amiga, Internet i SMS'y

Amiga i SEGA

Emulujemy konsolki!

4 PEŁNE GRY NA COVER CD!!!

GRY

- Civilization II
- Flashback
- Gearheads
- Sim Tower
- Wolfenstein 3D

NOWY SYSTEM

AmigaOS 3.9



Spis treści

Od Redakcji

Po raz pierwszy (i mam nadzieję, że nie ostatni) mam przyjemność powitać czytelników ACS w dziale 'Od Redakcji'. Pragnę na wstępie uspokoić wszystkich zaniepokojonych rezygnacją poprzedniego redaktora naczelnego - pismo ma się dobrze i nie przewidujemy żadnych radykalnych zmian. Chyba że na lepsze ;).

Nowością w stosunku do dotychczasowych numerów, jest zamieszczenie na tym CoverCD aż CZTERECH pełnych wersji gier komercyjnych! Mowa tu o najlepszych pinballach na Amigę, zamieszczonych na naszym krążku za zgodą ich wydawcy, firmy Digital Illusions (www.dice.se).

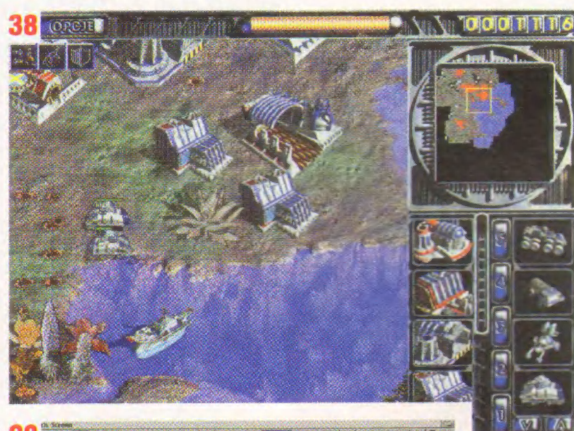
Odnośnie zawartości tego numeru pisma, szczególnie polecam obszerny opis systemu AmigaOS 3.9. Czy warty jest swej ceny? Oceńcie sami. Grafików powinien zainteresować opis możliwości najnowszej, piątej wersji Photogenicsa. Dowiecie się także, czego można oczekiwać po nadchodzącym, alternatywnym systemie operacyjnym dla Classic Amigi - MorphOS.

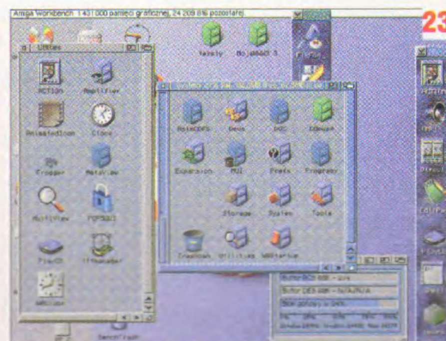
Dla graczy mamy dwie perełki - recenzje najnowszych RTS'ów: Exodus i Earth 2140.

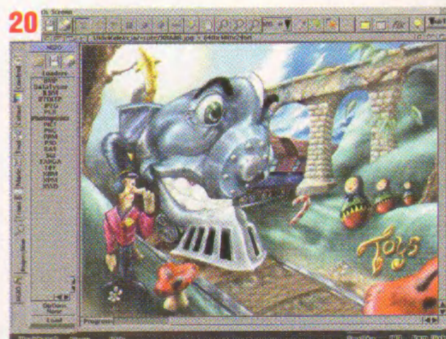
Miłej lektury!

Adam Bartniczak

w numerze:


38


23


20


41

AMIGA COMPUTER STUDIO
http://www.cgs.com.pl

WYDAWCA
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
344389

ISSN
1428-8583

REDAKCJA
Adam Bartniczak
tps@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Artur Frankowski
(z-ca red. nacz.)

Rork/Decree

WSPÓŁPRACA
Slayer/Appendix
JazzCat/Pic Saint Loup
Michał Bartniczak
Sebastian Rosa
Piotr Pawłowski
Maciej Nowicki
Piotr Przybylak
Grzegorz Tarka
Wojciech Zatorski
Tomasz Kasprzak
Marcin Jaskólski
Igor Kaczorowski
Krzysztof Żegleń

DTP
Adam Bartniczak

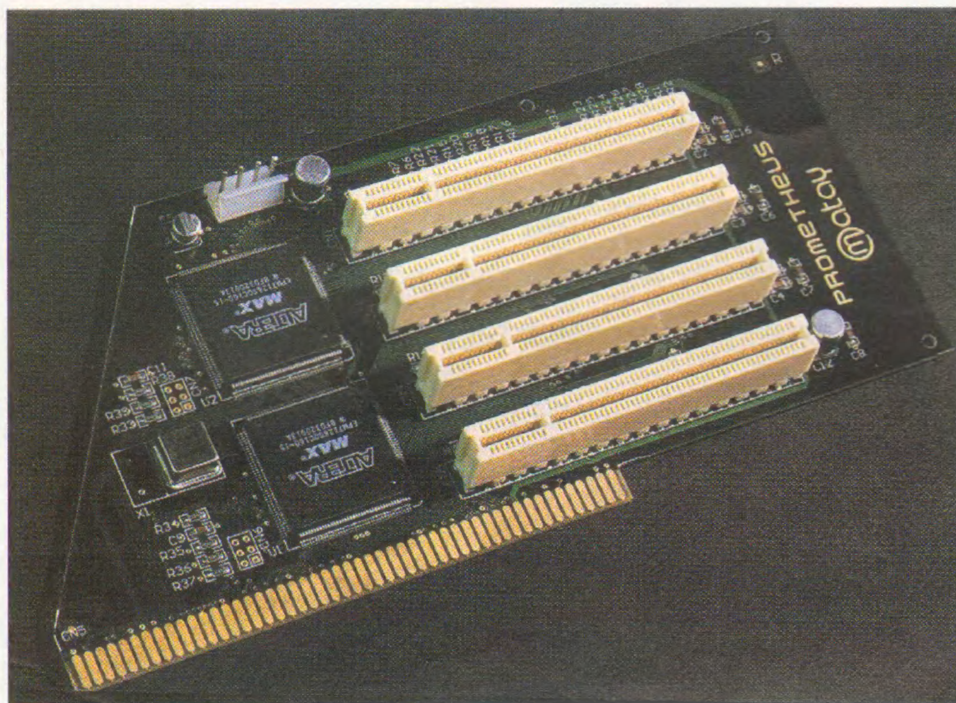
DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

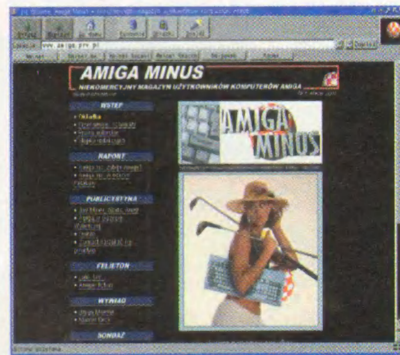
KOREKTA
Katarzyna Kulesza
Magdalena Żuradzka

DRUK
Wydawnictwo PAW
Warszawa, Al. Jerozolimskie 232 A

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
tel. (0-22) 815-42-20





Prometeusz

Ostatnio mamy wielki urodzaj na sloty PCI. Tytułowy Prometeusz to najnowsze dziecko polskiej firmy Matay, znanej dotąd ze sprzedaży oprogramowania dla Amigi. Jak zapewnia ww. firma, Prometeusz jest najnowocześniejszym z obecnie dostępnych mostków PCI dla komputerów Amiga, wyposażonych w sloty Zorro III. Teraz trochę suchych faktów:

- Prometeusz działa z każdą Amigą (wyposażoną w sloty Zorro III), niezależnie od posiadanej karty turbo/procesorowej
- posiada cztery 32-bitowe sloty PCI, taktowane zegarem 33 MHz
- mieści się we wszystkich Amigach w obudowach tower
- bez problemu współpracuje z innymi kartami Zorro III, korzystając przy tym z dobrodziejstw oferowanych przez AutoConfig (TM)
- maksymalny transfer między Amigą a kartami PCI to 12 MB/s
- dodatkowe zasilanie bezpośrednio z zasilacza
- solidnie wykonana czterowarstwowa płytka, drukowana zgodnie z zaleceniami specyfikacji PCI, z galwanicznie złoconymi stykami
- będzie współpracował z kartą z procesorem G3, która aktualnie opracowywana jest przez firmę Matay.

W pudełku z Prometeuszem znajdziecie także płytę CD-ROM zawierającą:

- pakiet sterowników dla kart graficznych Voodoo3 2000/3000 (opracowane dzięki oficjalnemu wsparciu firmy Hyperion i autorów pakietu Picasso96 (sterowniki 2D działające w systemie P96 i sterowniki 3D pod Warp3D)), dla karty muzycznej i sieciowej
- darmowy pakiet developerski dla programistów chcących pisać własne sterowniki do kart PCI
- dema gier Heretic 2 i Shogo, wykorzystujące możliwości graficzne 3D, karty Voodoo3.

Oprócz tego w pudełku znaleźć będzie można trójjęzyczną instrukcję (w tym także po polsku), przedłużacz do karty graficznej, elementy mocujące do stabilizacji karty w slocie Zorro III oraz do przymocowania karty do obudowy tower.

Powstała także lista dyskusyjna (anglojęzyczna) poświęcona Prometeuszowi. Aby się na nią zapisać, należy wysłać pusty e-mail na adres:

Amiga-Prometheus-subscribe@yahoogroups.com

Planowana cena urządzenia to 998 zł (z VAT). Do sprzedaży trafi w maju.

www: www.matay.pl
e-mail: fei@matay.pl
e-mail: prometheus@matay.pl

Nowy dealer

Mamy nowego dealera Amigi w Polsce! Została nim firma Quedex. Więcej informacji pod adresem:

www.quedex.com

3ivx i OpenDivX

Powyższe formaty kompresji video zostały zaimplementowane w dwóch amigowych programach – MooVid oraz SoftCinema. Powstała także biblioteka OpenDivX.library. W obecnych wersjach, wspomniane „kodeki" nie obsługują co prawda dźwięku, ale wszystko jeszcze przed nami.

Jakie zastosowanie ma format kompresji 3ivx? Przede wszystkim videokonferencje, filmy na życzenie (video on demand) czy też telewizja interaktywna. Miejmy nadzieję, że posiadacze Amig będą mogli korzystać bez ograniczeń z tych usług.

Jeżeli natomiast marzył się Wam DivX na Amigę, to w tym miejscu musimy niestety ostudzić nieco Wasz zapał. OpenDivX nie jest zbytnio kompatybilny z osławionym DivX'em ;(

Przykładowe filmy we wspomnianych formatach dostępne są na bieżącym Cover CD.

MooVid: www.dfmk.hu/~torokl
SoftCinema: softcinema.amiga.pl

Martina

Taką nazwę nosić będzie nowa, 16-bitowa karta muzyczna przeznaczona dla Amigi. Podstawowe specyfikacje karty: jedno wyjście stereo 16-bit (maksymalnie 96 kHz), dwa wejścia stereo 16-bit (także maksymalnie 96 kHz), port rozszerzeń dla dekoderów MPEG, sterowniki AHI, miksowanie dźwięku z układu Paula i CD.

www.martina.3d.pl

Pakiet biurowy dla Amigi

Titan Computer zawarł umowę z firmą R.O.M. Logicware na przeportowanie na Amigę pakietu biurowego Papyrus. Do tej pory program był sprzedawany w wersjach na Atari i peceta. Teraz, oprócz amigowego portu, powstają wersje na Maca i Linuxa.

Szybki procesor

Motorola opracowała nowy sposób podkręcania zegara w produkowanych przez siebie procesorach. Dzięki temu procesor PowerPC 7450 może być taktowany zegarami od 466 do 733 MHz. Procek ten znajduje już zastosowanie w Macach. Mamy nadzieję, że i do nas zawita.

Voodoo na Amidze

Elbox ogłosił powstanie sterownika dla kart graficznych, działającego z Mediatorem o nazwie Voodoo.card. Driver ten współpracuje z następującymi układami: Voodoo Banshee 8 MB, Voodoo3 2000/3000 16 MB, Voodoo4 4500 32 MB, Voodoo5 5500 64 MB. Sterownik obsługuje też wszystkie funkcje dostępne w systemie Picasso96.

Amiga Minus

Pojawił się pierwszy numer magazynu „Amiga Minus". Z przyczyn technicznych nie jest jednak, jak zapowiadano, papierowym czasopismem lecz magazynem internetowym. Dostępny jest pod adresem:

www.amiga.prv.pl

oraz na naszym CoverCD.

RiVA

RiVA v.040 to najnowsza wersja programu do oglądania MPEGów przeznaczonego dla Amig wyposażonych zarówno w karty graficzne (Picasso96 i CyberGraphX), jak i kości AGA. Ostatnią wersję cechują następujące możliwości: odtwarzanie dźwięku (poprzez mpega.library), szybkie, kolorowe tryby DHAM6 i DHAM8 (tylko w zarejestrowanej wersji), bezpośrednie supportowanie wszystkich 15/16 bitowych trybów HiColor, nowe, szybsze procedury AsyncIO, ulepszony interface, jeszcze bardziej przyjazny dla użytkownika (drag'n'drop, tooltype itp.), nowe efekty (zooming, zgrywanie dźwięku).

Amiga Meeting 2001

Jak poinformował nas Adam Zalepa, we wrześniu tego roku odbędzie się organizowana przez X-Soft impreza - „Amiga Meeting 2001". Będzie to przedsięwzięcie w całości komercyjne, połączone ze sprzedażą wielu interesujących towarów, przeznaczonych dla komputerów Amiga. Organizatorzy przewidują wiele atrakcji. Szczegółowe informacje znajdziecie na stronie internetowej X-Soft:

www.xsoft.w.pl

lub pod numerem telefonu:

0-42 630-51-18 w. 479

OS 3.9 FAQ

Ukazała się zaktualizowana lista najczęściej zadawanych pytań, dotyczących systemu AmigaOS 3.9, wraz z odpowiedziami na nie. Warto zerknąć także na stronę zawierającą najnowsze doniesienia o błędach i niedociągnięciach (po co denerwować się w samotności;).

www.gregdonner.org/os39faq/os39faq.html

www.gregdonner.org/os39faq/knownbugs.html

Spragnionych kontaktu z innymi użytkownikami OS3.9 informuję, że powstała lista dyskusyjna poświęcona właśnie nowemu „oesowi". Aby zostać dyskutantem, wystarczy wysłać maila na adres

AmigaOS39-subscribe@egroups.com

AmyGate

AmyGate to propozycja dla użytkowników czerpiących programy z nieprzebranych źródeł Aminetu. Ten soft pozwala kompleksowo łączyć się z Aminetem. Dzięki AmyGate można ściągnąć listę ostatnio podrzuconych plików, buszować po strukturze katalogów, oglądać chartsy (zestawienia najpopularniejszych plików), prenumerować Aminet Mailing List oraz ściągać (resuming) i wysyłać programy. Wszystko w jednym. AmyGate leży oczywiście na Aminecie (katalog comm/net) i na naszym CoverCD.

Konkurent dla YAM'a?

Chyba jeszcze nie. Warto jednak zakomunikować, że powstaje kolejny program pocztowy na Ami. Jego nazwa to SimpleMail. Program jest na razie w początkowej fazie rozwoju, więc jeszcze sporo czasu musi upłynąć, aby mógł zagrozić YAM'owi. Jednak już teraz widać, że autor sukcesywnie wzbogaca swoje dzieło o kolejne, przydatne funkcje. Zainteresowanych rozwojem programu odsyłam na stronę

simplemail.sourceforge.net

Tworzymy animacje

Powstaje nowy program do tworzenia animacji w stylu Manga. Nazywać się będzie Anim Maker. Dzięki niemu nawet początkujący graficy będą mogli tworzyć takowe animacje. Anim Maker jest jeszcze we wczesnej fazie rozwojowej. Autor szuka obecnie alfatesterów. Najlepsza dziesiątka zostanie betatesterami, a jeden spośród nich otrzyma gotowy produkt za darmo. Jeśli czujesz się na siłach, napisz na adres:

tumanyan@mail.ru

SweetKiSS

SweetKiSS jest amigową wersją programów KiSS, które dają użytkownikowi tylko jedną możliwość - rozbierania animowanych postaci (Manga). Jeśli chcesz pobawić się w zdejmowanie ciuszków z dziewcząt o wielkich oczach, ściągnij program SweetKiSS korzystający z MUI i współpracujący z kartami graficznymi (zarówno pod CGX, jak i P96) lub poszperaj po naszym CoverCD ;)

anime.com.pl/kiss/

Dużo grafiki

Miłośnicy grafiki Erica Schwartza powinni zainteresować się krążkiem, jaki można nabyć za jedyne 5 marek niemieckich bądź 2,5 Euro. Kompakt zawiera wszystkie animacje Schwartza, a ponadto prace innych grafików, katalogi poświęcone świętom - Wielkiej Nocy, Bożego Narodzenia, Halloween i Walentynkom. Kolejną ciekawą pozycją na płytce jest zbiór przygód Sabriny oraz Simpsonowa edycja Monopolu.

Użytkownicy systemu w wersji 3.5 i 3.9 powinni zwrócić uwagę także na zestaw GlowIcons o tematyce komiksowej. Nic więcej nie trzeba dodawać.

surf.to/fom/

Nowa wersja HTMLRead

HTMLRead to użyteczny dodatek do YAM'a. Pozwala na bezproblemowe odczytanie maila, który został napisany w HTML'u. Jak wiecie, duża część użytkowników pecetów rozsyła maile właśnie w takiej postaci, przez co mamy kłopoty z ich odczytaniem. Poprzednia wersja HTMLRead umożliwiała wyświetlenie treści takiej wiadomości wraz z jej atrybutami, ale posiadała wiele błędów. W obecnej wersji zostały one wyeliminowane, więc zachęcam do zainstalowania tego dodatku.

www.htmlread.50g.com/bin/HTMLreadV1.0.lha

RC 5

Dwa wydarzenia w projekcie RC-5. Po pierwsze przeliczono ponad 40% ogólnej liczby kluczy, po drugie członkowie The Amiga RC5 Team Effort złamali jednego dnia ponad milion kluczy!

Amigowy team liczy sobie nieco ponad 2100 członków. Ostatnie wyniki pokazują, że do wywalczenia pierwszego miejsca w projekcie potrzeba jeszcze około 2000 amigowców. Zatem jeśli jeszcze nie zgłosiłeś swojego akcesu, zrób to teraz!

distributed.amiga.org/

Tymczasem, osiągając piąte-szóste miejsca w dziennych statystykach, Amiga RC5 Team Effort umacnia swoją wysoką lokatę w czołowej dziesiątce. Tak trzymać!

1. Dutch Power Cows	720,515,007
2. AnandTech	675,431,916
3. Slashdot.org	575,537,138
4. HackZone Team — Combined power of Russia and exUSSR countries	452,843,197
5. Russian Team	451,201,488
6. Team EvangeLista (Macs Rule! :-)	413,448,512
7. Team Warped (OS/2)	319,782,315
8. The Amiga RC5 Team effort	317,005,346
9. Japan FreeBSD Users Group	247,996,996
10. Japan Linux Users Group	237,099,299

Nowy język

PowerD to język programowania, w dużym stopniu kompatybilny z AmigaE, z tym że bardziej nowoczesny i łatwiejszy do opanowania. Wymagania minimalne PowerD, to procesor 020 i OS w wersji co najmniej 3.0 oraz trochę Fast RAM. Twórca języka, Martin „MarK" Kuchinka, potrzebuje betatesterów, którzy swoimi komentarzami mogliby usprawnić i przyśpieszyć prace rozwojowe. Zainteresowanych odsyłam na stronę Martina

www.volny.cz/kuchinka/index.html

kuchinka@volny.cz

Workbench na klonie

Powstał projekt przeniesienia zalet Workbencha na peceta. WorkbenchOnWin zastąpi Windowsowy desktop i będzie spełniał niemal takie same funkcje, jak WB 3.1 na Amidze wzbogacony o MagicMenu i SysHack. To pozwoli niebieskim na definiowanie popup menus oraz modyfikację wyglądu systemowych gadżetów. Zobaczymy co z tego wyniknie.

www.commodore-ale.com/wow/

Darmowe konto

Jeśli ktoś nie ma jeszcze swojego konta e-mail, oferta Boing.net powinna go zainteresować. Wystarczy zgłosić chęć założenia skrzynki pocztowej i otrzymujemy swoje własne konto z adresem

nazwa-użytkownika@my.boing.net

Zainteresowanych zapraszam na stronę

boing.net

Do założenia konta niezbędna będzie przeglądarka obsługująca JavaScript (przetestowano z pozytywnym skutkiem IBrowse 2.2, AWeb 3.3 i AWeb 3.4).

Atrakcyjna domena

Wiele mówiący adres internetowy AmigaOS.com jest do kupienia. Prawa do domeny zdobyła firma zajmująca się handlem sieciowymi adresami DomainCollection. Cena wywoławcza domeny to 1450 dolarów amerykańskich. Ciekawe, jaki interes zrobią w tym przypadku? Amigowe firmy mają na co wydawać pieniądze...

Amigowe aukcje

Aukcje w Internecie są obecnie na topie. Jak grzyby po deszczu powstają serwisy, które oferują infrastrukturę niezbędną do przeprowadzania tego typu transakcji. Aukcje dedykowane Amidze uruchomione zostały pod adresem

www.amiga2000.de

W tej chwili system jest testowany, ale można się już zarejestrować i otrzymać prywatne hasło, pozwalające wziąć udział w licytacji. Warto zerknąć od czasu do czasu. A nuż znajdziemy coś ciekawego?

Amigowy stuff można kupić także na stronach

www.max5.pl

Na stronach tych prowadzone są aukcje różnych przedmiotów (nie tylko związanych z komputerami), ale swój oddzielny kącik otrzymała Amiga i jej osprzęt. Zapraszamy!

Więcej muzyki

Motywy muzyczne zamieszczono również na nowo utworzonej, polskiej stronie

www.modulator.prv.pl

Pod tym adresem zebrano jak do tej pory około 250 najlepszych amigowych modułów, które zostały pogrupowane według stylów (synth, pop, rock, techno, funky). Wydzielono także kącik dla muzyczek z amigowych gier. Melomaniaków zapraszam zatem na strony Modulatora.

Centrala donosi



AMIGA BĘDZIE WSPÓŁPRACOWAĆ Z SHARPEM TWORZĄC OPROGRAMOWANIE DLA PDA ZAURUS I INNYCH URZĄDZEŃ

Podręczne urządzenie, oparte na platformie „Free" Linux/Java, zadebiutuje z oprogramowaniem stworzonym przez Amigę.

St. Louis, 30 marca 2001 – Amiga Incorporated, pionier w dziedzinie tworzenia multimediów i oprogramowania, poinformowała dziś o zawarciu długookresowego porozumienia z firmą Sharp Corporation, twórcą innowacyjnych produktów i technologii elektronicznych. Amiga będzie odpowiedzialna za tworzenie oprogramowania (content) dla podręcznych urządzeń Sharpa następnej generacji.

Sharp ujawnił w marcu swoje plany wprowadzenia na rynek urządzenia PDA (Personal Digital Assistant) o nazwie Zaurus. Ma ono trafić na rynek amerykański i europejski, jako jedno z pierwszych urządzeń, opartych na Linuxie. Linux zdobywa coraz większą popularność na rynku serwerów komputerowych, ponieważ jego kod jest ogólnie dostępny w Internecie. Urządzenie Sharpa, jako łatwe w adaptacji do współpracy z różnym sprzętem, będzie mogło działać z oprogramowaniem napisanym w Sun Microsystems' versatile Java, zgodnym z wieloma systemami operacyjnymi.

> „AMIGA CIESZY SIĘ ZNAKOMITĄ OPINIĄ JAKO TWÓRCA OPROGRAMOWANIA. CZUJEMY, ŻE SOJUSZ Z AMIGĄ PRZYNIESIE ZAURUS PDA WIELE KORZYŚCI."
> dr. Hiroshi Uno (Sharp Corporation)

Amiga, jako partner, zapewniać będzie tworzenie nowych treści dla aplikacji PDA, przy współpracy ze swoimi developerami, piszącymi nowe aplikacje lub przystosowującymi już istniejące. Ludzie ci cieszą się reputacją innowatorów i liderów w dziedzinie gier, grafiki 2D i 3D, animacji, wideo oraz programów muzycznych. Stworzone na Amidze oprogramowanie będzie można ściągać bezpośrednio przez sieci bezprzewodowe. Będzie ono też wbudowane bezpośrednio w nowe urządzenia.

„Dzięki współpracy z Amigą, jako jednym z naszych dostawców oprogramowania, możemy poszerzyć ofertę oprogramowania dostępną dla naszych nowych urządzeń", powiedział dr. Hiroshi Uno, menedżer odpowiedzialny za dział systemów mobilnych – grupa systemów komunikacyjnych (Mobile Systems Division, Communications Systems Group, Sharp Corporation Japan).

„Amiga cieszy się znakomitą opinią jako twórca oprogramowania. Czujemy, że sojusz z Amigą przyniesie Zaurus PDA wiele korzyści."

„Amiga cieszy się z zaproszenia do projektu Zaurus PDA. Chcemy dostarczyć firmie Sharp wspaniałych rozwiązań wraz z magią środowiska amigowego", stwierdził Bill McEwen, Prezydent Amiga Incorporated. „Amiga tworzy nowy wymiar oprogramowania dla urządzeń komputerowych następnych generacji. Postrzegamy nową platformę PDA jako ważny obszar dla społeczności amigowej, związany z rozwojem strategicznym biznesu i aplikacjami. Pragniemy stworzyć sporo naprawdę dobrych aplikacji, by konsumenci w pełni poznali zdolności i potencjał amigowców."

Tłumaczenie: ***Piotr Pawłowski***

KONKURS

EXODUS: THE LAST WAR

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij odpowiedni kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery. Dzisiejsze pytanie brzmi:

JAKA FIRMA JEST PRODUCENTEM GRY „EXODUS: THE LAST WAR"?

A nagrodą jest gra **„EXODUS: THE LAST WAR"!**



KONKURS

EARTH 2140



Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij odpowiedni kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery. Dzisiejsze pytanie brzmi:

JAKA FIRMA JEST POLSKIM DYSTRYBUTOREM GRY „EARTH 2140"?

A nagrodą jest gra **„EARTH 2140"!**

W konkursie z ACS 1/01 AMINET SET 10 wygrał **Karol Grzęda** z Kalinowa . Gratulujemy! Nagroda leci pocztą.

KONKURS „EXODUS"	KONKURS „EARTH 2140"
ACS 3/01	ACS 3/01

Miej WEB na karku

Postaram się tutaj krótko przedstawiać ciekawe sajty poświęcone Amidze. Najważniejszym kluczem, jaki przyjmę przy doborze stron, będzie ich wartość merytoryczna, a nie „graficzne paralizatory" służące najczęściej ukryciu pustki, która kryje się w środku. Oczywiście najlepiej, gdy obie te rzeczy (wykonanie i zawartość) idą w parze, ale wiadomo jak z tym jest. To tyle wyjaśnień. Prezentację rozpocznę od nowego amigowego serwisu z prawdziwego zdarzenia. Mowa o

PPA

www.ppa.o.k.pl

Pod tym skrótem, który na pierwszy rzut oka może kojarzyć się z nowym medykamentem dla impotentów, ukrywa się bowiem Prywatny Portal Amigowy. Jest to serwis, nabierający z każdym tygodniem rozmachu. Jego twórcy chcą wypełnić lukę, jaka panuje na rynku amigowych portali w Polsce – i myślę, że mają na to duże szanse. Aktualnie PPA podzielony jest na następujące poddziały: News, Hardware, Software, Emulki, Strefa Gier i Galeria YAM'a. Zacznę od końca.

Galeria YAM'a to ciekawa inicjatywa dla tych, którzy lubią wiedzieć z kim wymieniają pocztę elektroniczną. Ten zbiór zdjęć użytkowników Amigi, dopasowanych rozmiarowo specjalnie do programu Yet Another Mailer, jest naprawdę spory. W końcu możemy się przekonać, jak naprawdę wygląda XXX i czy to prawda, że YYY ma tylko jedną gałkę oczną.

W „Strefie Gier" oprócz artykułów i opisów „programów rozrywkowych" (np. „Piłka nożna na Amidze" czy „Napalm – Tips") znajduje się znana Wam z łamów ACS lista „Games Top 10", kierowana przez Sir Leo. Dział „Hardware" ma natomiast za zadanie dostarczać ciekawe testy, rozwiązania i przeróbki sprzętu związanego z Ami. Na razie ukazuje nam dokładny, ilustrowany rysunkami opis, jak przełożyć swoją Amigę 1200 do pecetowej obudowy Mini Tower. Autor (Engine) kończy artykuł anegdotką, którą zacytuję: (...) „Gdy przyszedł do mnie, dawno niewidziany kolega grzybiarz, rzekł: „Co? Kupiłeś sobie wreszcie porządny komputer?!" A ja mu na to: „Tak. AMIGĘ!". Zamurowało go, bo myślał, że Amiga to przecież „taka klawiaturka". (...) Prawda, że przyjemne?

Standardowe działy „Software" i „News" również zawierają ciekawe informacje. Choć trzeba przyznać, że ten drugi jest na razie trochę mało aktualny. Mam nadzieję, że autorzy będą go w przyszłości częściej uzupełniać, bo jak na razie przegrywa z innymi rodzimymi o tej tematyce.

Jeśli prowadzisz ciekawą stronę WWW związaną z Amigą i chciałbyś abym ją tutaj przedstawił, proszę o kontakt. Z góry jednak uprzedzam, że nie będę opisywał tu sajtów w stylu: „Cześć! Oto moje zdjęcie legitymacyjne. A teraz dowcip: przychodzi facet do sklepu i mówi: poproszę 5 metrów łańcucha...". Przykro mi, ale na takie strony naprawdę szkoda miejsca.



Jak wspomniałem, częścią PPA są także „Emulki". Cóż to takiego? Otóż, „Emulki" to takie małe stworzonka, z wyglądu podobne do „Powleczek". Przepraszam, pomyliłem kartki. A więc „Emulki" to (pod)strona poświęcona emulacji rozmaitych maszyn na Amidze. Niegdyś była oddzielnym sajtem, a dzisiaj została zintegrowana z opisanym powyżej PPA. Oprócz Galerii Yam'a sprawia (w chwili obecnej) wrażenie najbardziej „kompletnej", dlatego zatrzymam się przy niej chwilkę. Oto, co autor „Emulków" – GumBoy – mówi o genezie powstania strony: „Strona powstała, ponieważ nie natknąłem się do tej pory na stronę traktującą o emulacji na Amidze. Widziałem masę sajtów o emulacji tego samego sprzętu, o którym piszę u siebie. Jednak tylko w kilku była wzmianka o Ami i to jedynie w postaci jednego linka do pliku z emulatorem dla naszego kompa. Stwierdziłem, że czas by to zmienić i zabrałem się do roboty". Jak powiedział, tak też uczynił. Strona zawiera więc to wszystko, co „przeciętny amigowiec" potrzebuje do emulacji, czyli dawkę teorii na temat przedstawionych komputerów i konsoli oraz same emulatory (w tym pełne LEGALNE wersje otrzymane od ich twórcy – J. A. Gomeza). Na razie strona skupiona jest wokół mniejszych 8-bitowych maszynek, ale w przyszłości ma zostać uzupełniona także o dwa nowe składniki spożywcze: jabłko i grzyba, czyli Mac'a i peceta.

Nie lubisz tracić czasu na szukanie interesującej Cię strony w Internecie? Drażnią Cię napisy w stylu: „Podany adres WWW nie istnieje"? Łączysz się z domu, gdzie każdy impuls jest na wagę złota? Jeśli tak, oto rubryka specjalnie dla Ciebie.

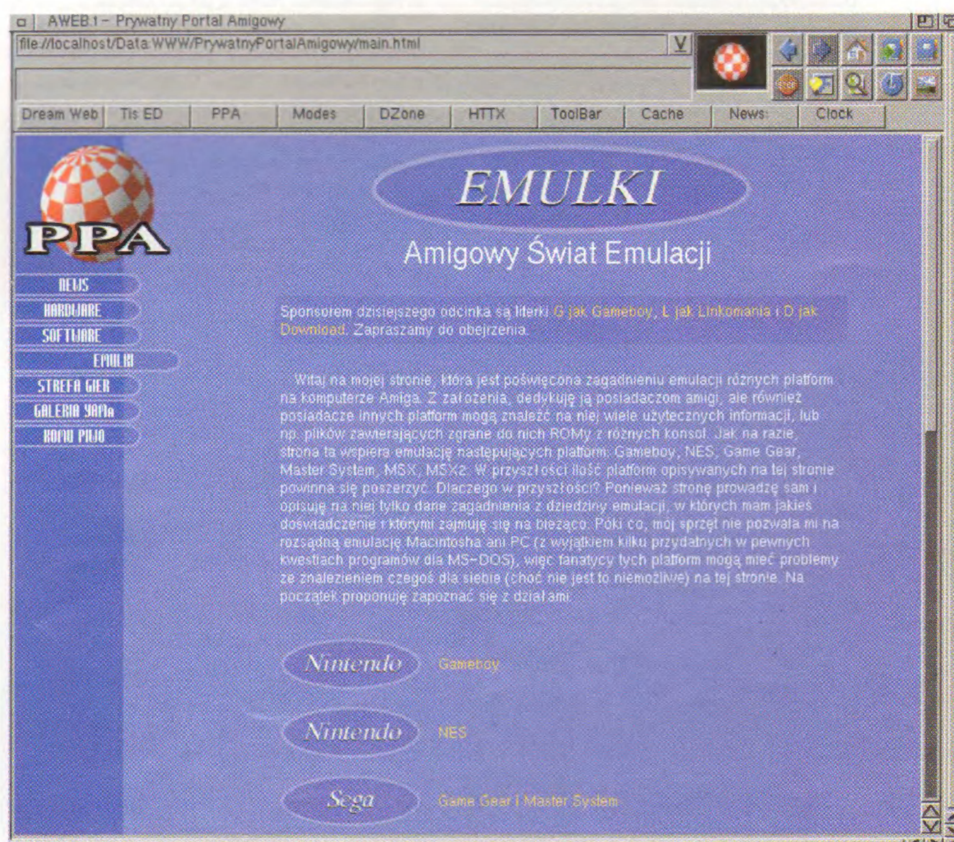


W planach PPA są następne działy: Giełda, Teleport (czyli punkt, z którego będzie się można – jak to piszą autorzy – „zmaterializować" w najciekawszych ośrodkach amigowych) oraz Księga Gości.

PPA zaprojektowany został przez grupę Dream Web – zespół osób tworzących profesjonalne strony WWW na komputerach Amiga. I moim zdaniem, owa strona może być naprawdę niezłą wizytówką tego, co da się na Amidze zrobić. „Zrzut" opisanej witryny znajduje się na ACS CoverCD.

Slayer/Appendix

slayer@optimus.wroc.pl



Polskie Magazyny Dysk

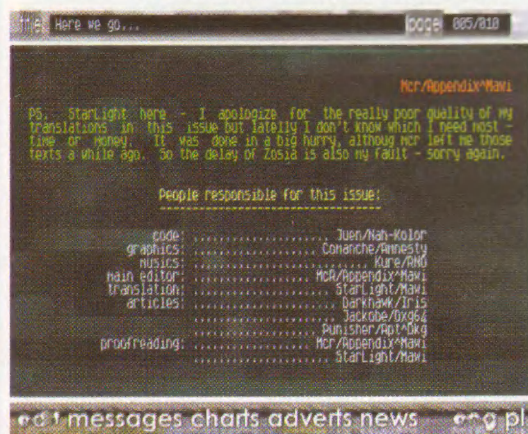
W dzisiejszym odcinku przedstawimy garść kolejnych informacji o polskiej scenie magowej, a także (w drodze wyjątku) zapowiedź pewnego ciekawego projektu.

STREFA MROKU

SM to dość stary mag – aktualnie przeżywający kryzys. Dzieje się tak dlatego, że to projekt specyficzny, co odbija się kłopotami ze skomplementowaniem doń materiałów. Zin jest bowiem monotematyczny i dotyczy fantastyki, RPG oraz różnych dziwnych i niewyjaśnionych zjawisk. Grafika nigdy nie była najsilniejszym atutem SM, na szczęście zawsze lepiej było z muzyką. Kod stał się przyjazny dla systemu dopiero od ostatniego (czwartego) numeru, jednak ponoć najważniejsze w zinie są teksty, więc skupmy się na nich. Za większość z nich odpowiadają: Yoyo, Kempy, Acid, Quetzalcoatl, Coach i Zabora. Magazyn podzielony jest na: „Wymiar cudów" – zawierający opowiadania pisane głównie przez członków grupy redakcyjnej Strefy Mroku – Twilight, „Bardziej Science niż Fiction" – w którym publikowane są teksty o zacięciu naukowym, „Jednym Zaklęciem" – dział fantasy, „Jaskinia Mistrza Gry" – dział RPG (scenariusze, opisy sesji, reguł), „Chrońmy Lasy" – zawierający opowiadania przepisywane z pism i książek oraz „Szósty Zmysł", który dość ciężko zdefiniować. Poziom tekstów jest, jak to się już przyjęło, zróżnicowany, jednak miłośnicy tego typu tematyki na pewno znajdą w Strefie coś dla siebie i powinna to być dla nich pozycja obowiązkowa.

Przyszłość magazynu leży w rękach czytelników i potencjalnych autorów tekstów. Jak poinformował nas Coach – jeśli w najbliższym czasie nie uda się zebrać sensownego supportu do (bardzo dłuuugo wychodzącego) numeru piątego, magazyn przeniesie się wyłącznie do Internetu (będzie, a może nawet już jest, dostępny pod adresem: www.strefa.rac.pl lub www.sm.rac.pl). W innym wypadku będzie wychodził w obu wersjach, co byłoby z pewnością dużo ciekawszym rozwiązaniem.

Kontakt z redakcją (Coach/Twilight): coach@rac.pl



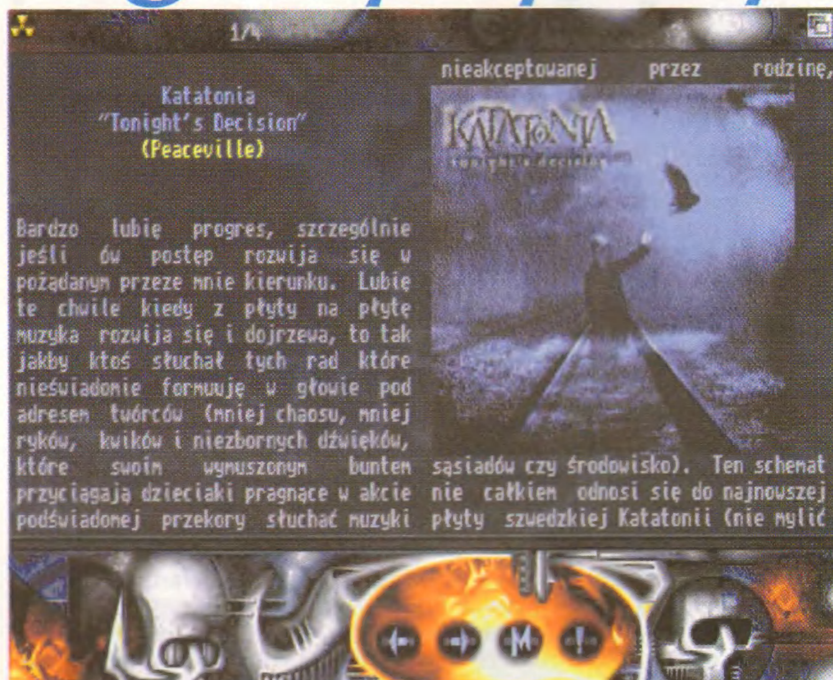
Zosia#3 grupy Mad Wizards

TABOO

Pisanie o Taboo to dla nas zadanie niełatwe, tak się bowiem składa, że jesteśmy jego redaktorami naczelnymi i głównymi twórcami. Niemniej, postaramy się o obiektywizm i przedstawienie jedynie garści faktów.

Magazyn wydawany jest przez grupę Appendix, a dokładniej mówiąc, niezależny oddział redakcyjny [Taboo Staff]. Numer zerowy Taboo ukazał się w wakacje '99 na party Xenium we Włocławku i oprócz niego, do chwili obecnej wyszły jeszcze trzy, z których każdy zawierał średnio 110 tekstów. Taboo od początku chodzi na monitorach SVGA, od numeru drugiego uruchamia się także na kartach graficznych, a od trzeciego wykorzystuje je w pełni. Oznacza to, że ostatni numer w wersji na CGX wita się z nami wysoką rozdzielczością i 24 bitową grafiką. Z tego co nam wiadomo, jest to pierwszy taki przypadek na świecie (jeśli chodzi o magi, rzecz jasna). Normą są oczywiście moduły wielokanałowe.

Wyróżnikiem Taboo są również działy specjalistyczne, przeznaczone dla grafików i muzyków (a od kolejnego numeru i dla koderów). Znajdują się w nich rozmaite porady techniczne, dotyczące stawiania pikseli czy nut, opisy grafik i muzyki z ostatniego party, wywiady z artystami scenowymi, dekonspiracje rozmaitych plagiatorów, podpisujących się pod cudzą pracą i oczywiście spora porcja publicystyki. W każdym numerze można też znaleźć szczegółowy opis dem z ostatniego party. Nasi bezlitośni recenzenci zdążyli się już narazić niejednemu, więc jeśli przypadkiem wystawiałeś na jakimś party



Dział muzyczny w Taboo#2

demo, obrazek czy moduł, a masz słabe nerwy, nie czytaj proszę Taboo. Redakcja Taboo postanowiła też wspierać młode talenty scenowe, wprowadzając dział (roz)Gwiazda Numeru. Wybranemu w drodze głosowania, ambitnemu i zdolnemu młodemu scenowcowi zostaje przyznana rzeczona nagroda, a redakcja odwiedza go w domu i przeprowadza z nim wywiad. Bójcie się więc, bo ktoś z Was może być następny! Gwiazdą ostatniego numeru został na przykład Kierownik.

Taboo to głównie scena, chociaż nie do końca. „Music Zone" to na przykład dział muzyczny kierowany przez legendarnego Bodzia/The Edge. Można tu poczytać o muzyce (opisy płyt, raporty z koncertów, mini szkice krytyczne, itd.), jakiej nie uświadczymy raczej w plastikowych mediach i gazetach. Z kolei dział „Snob Corner" kierowany jest do tych 0.43% scenowców, których obchodzi współczesna literatura albo którzy sami coś piszą. W ostatnim numerze czytaliśmy na przykład opowiadanie s-f Ubika „Ostatnie dni Ziemi". Z kolei dział „Amiga Zone" zawiera teksty ściśle związane z naszym kompem, a więc opisy sprzętu (np. pecetowe monitory a Amiga, Mediator PCI), najciekawszych programów albo wydarzeń związanych z Amigą. W Taboo są też konkursy z nagrodami oraz chartsy.

Wszystkie numery Taboo można ściągnąć ze strony Appendix: www.appendix.optimus.wroc.pl. Znajdują się na niej także nasze adresy kontaktowe.

USG

Kolejny stary magazyn, którego status pozostaje nieznany. Dotychczas ukazały się trzy numery. USG jest nietypowy przynajmniej z

owe cz. 4



Strefa Mroku#3 – ekran tytułowy

tych dwóch powodów: niemal w całości opiera się na tekstach Mr.Wolfa i nie zawiera muzyki. Jak się okazuje, to pierwsze wcale nie jest minusem. Mr.Wolf to mianowicie artykularz pełen inwencji i yaycarskich pomysłów. No bo w jakim innym magu poczytamy sobie o tym, że Adamsoft i XTD założyli się, że żaden z nich nie ożeni się przez trzydziestym rokiem życia, gdzie indziej znajdziemy sylwetkę cudownego dziecka polskiej sceny – Stana/Illusion, okraszoną w dodatku cytatami z jego arcygłebokich dzieł, albo też gdzie indziej natrafimy na niesamowite dowcipy o Magielu autorstwa Zibiego? Oto jeden z nich. Ktoś pyta Magiela, jak wymyślił przewodni motyw swojego ostatniego modułu: „A, oparłem się o klawiaturę" – mówi Magiel.

Oprócz dowcipów o Magielu, są też o Dreamerze i XTD. USG traktuje tylko o scenie. Znajdziemy w nim więc raporty z parties, aktualności, wywiady. Ciekawym pomysłem jest zamieszczanie wyników ze starych zachodnich parties. Na uwagę zasługuje też pomysł publikowania najlepszych artykułów, przetłumaczonych ze starych zachodnich magów, a głównie z RAWa. Szkoda tylko, że jakość przekładów jest słaba. I tak, w numerze 3 możemy przeczytać wywiad legendarnego Macno z nie mniej legendarnym Azatothem, poznać zdanie najsławniejszych koderów o demach roku 1991 albo zapoznać się z kapitalnym elementarzem swappera pióra Macno.

Mag kodowany jest w Amosie, więc wymaga trybu PAL. Działa jednak bez zarzutu. Kod w Amosie to skutek lenistwa polskich koderów, którzy stokroć chętniej stworzą 67 mutację modnego efektu niż złożą koledze diskmaga. Za kod odpowiedzialny jest redancz, czyli Mr.Wolf. Grafika nigdy nie była atutem USG, co jednak zmieniło się w numerze 3, w którym możemy podziwiać bardzo estetyczne panele i obrazek tytułowy Pagana. Universal Scene Guide wydawany niegdyś przez grupę Flying Cows Inc. aktualnie przeszedł (ponoć) pod skrzydła Lamers. Czas pokaże jak ten fakt wpłynie na częstotliwość jego wychodzenia.

Kontakt z redakcją (Mr.Wolf/Lamers):
mr.wolf@friko.onet.pl

ZOSIA

Oprócz szeroko pojętej funkcji publicystycznej, scenowe ziny mają za zadanie przekazywać także najświeższe informacje. Niestety, z racji tego, że „magazyny-kolosy" rodzą się dość długo, a szybko dezaktualizujących się informacji jest na scenie zawsze sporo – trzeba było jakoś temu zaradzić. Fakt ten stanowił między innymi jeden z głównych powodów powstania tzw. pack-magów, czyli mówiąc obrazowo „mikro-magazynów".

Od pewnego czasu praktycznie całą informacyjną rolę magazynów dyskowych (newsy, messagesy, adverty, stuff, komunikaty, zapowiedzi parties itd.) tego typu packi przejęły w całości. Najlepiej wychodzi to wydawnictwom o najkrótszym cyklu wydawniczym. W kraju są to między innymi: Speed grupy Nah-Kolor, Frozen by Whelpz i Save Da Vinyl – Mawi. Zosia jest jednak o tyle ciekawa, że wspomnianą, czysto informacyjną funkcję stara się uzupełniać także o publicystykę, dzięki czemu znalazła się w tym tekście. Co prawda do magazynów dyskowych to jeszcze jej daleko, bo ilość artykułów można policzyć na bliznach lewego pośladka, ale jest to niewątpliwie ciekawa inicjatywa. Co ważne, wszystkie teksty zawarte w Zosi są w dwóch wersjach językowych: polskim i angielskim, co stanowi spory ewenement na naszej scenie. Pack zawiera także artykularskie chartsy. Ostatnie numery zdominowała kwestia scenowego konfilktu Polski i Zachodu.

Technicznie (grafika + muzyka) Zosia prezentuje przyzwoity poziom. Trochę gorzej jest z kodem, gdyż dopiero od trzeciego numeru zdecydowano się na „chodzenie" pod systemem, co w przypadku magów jest przecież warunkiem niezbędnym.

Pack wydaje grupa Mad Wizards i jak dotyczas ukazały się trzy numery. Kontakt z redakcją (Mcr/Appendix^Mawi):
mcr@wsz.tarnow.pl

OBCA JĘZYKA TRUDNA BYĆ

Jak na pewno zauważyliście, wszystkie (oprócz Zosi, która, jak wspomnieliśmy, typowym magazynem nie jest) opisywane w ACS polskie ziny są wydawane w naszym ojczystym języku. Tym samym, można rzec, że nasza polska scena na własne życzenie izoluje się od reszty świata. Niestety, gdy wysili się zwoje mózgowe, można dojść do wniosku, że tak było prawie zawsze, a nieliczne wyjątki pokroju Thinga czy Gedana tylko potwierdzały tę regułę.

Na szczęście jest szansa, że stan ten już wkrótce ulegnie zmianie. Otóż, niejaki Coach rozesłał po całej scenie kilkanaście tygodni temu swój list otwarty, w którym wysunął pomysł stworzenia polskiego magazynu po angielsku, wydawanego przez zjednoczone siły wszystkich redakcji w Polsce i wszystkich innych chętnych osób. Grupa ludzi pracujących nad tym projektem wybierałaby – za zezwoleniem poszczególnych redakcji – najciekawsze ich zdaniem artykuły i zajmowała się ich tłumaczeniem na język angielski. Powstałoby w ten sposób coś na kształt scenowego odpowiednika „Angory" – czyli zbioru najlepszych artykułów ze wszystkich czasopism, dzienników i tygodników ukazujących się w Polsce.

Można powiedzieć, że pomysł „się przyjął" i już zaczyna żyć własnym życiem, jednak jest pewien problem – brak wystarczającej ilości tłumaczy. Potrzeba nam więc (piszemy w liczbie mnogiej, bo projekt ten otrzymał również nasze stuprocentowe poparcie) ludzi przyzwoicie władających językiem Shakespeara, którzy chcieliby pomóc w tłumaczeniu wybranych tekstów do przyszłego maga. Gdyby zgłosiło się choć kilka osób, gotowych przetłumaczyć parę tekstów, projekt na pewno zostałby mocniej „popchnięty" do przodu. Co ważne, nie muszą to być wcale ludzie ze sceny. Kontaktować można się przez poniższe adresy:

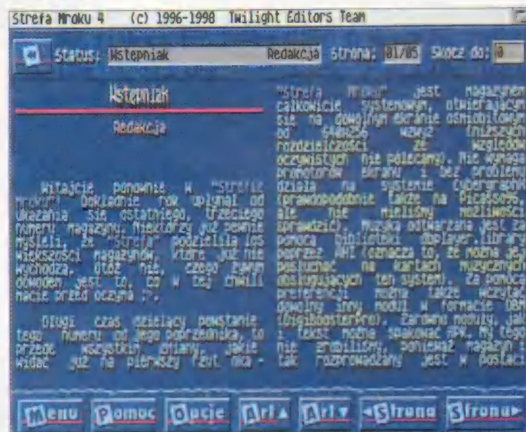
Coach/Twilight
Krzysztof Twardy
ul.Żorska 59/4
47-400 Racibórz
e-mail : coach@rac.pl
telefon: (032) 417-75-39 (po godz. 20.00)
lub
slayer@optimus.wroc.pl

Można także zajrzeć na stronę www.rac.pl/~coach, aby zagłosować na nazwę maga itd.

Na koniec namawiamy wszystkich niezdecydowanych do wspierania magazynów, które opisywaliśmy i opisujemy. Bez artykularzy żaden zin nie ma szans na przeżycie, a pisanie tekstów do magów to naprawdę fajne zajęcie i warto go zasmakować (podobnie jak soku z melby). Przyjęło się błędne założenie, że magi to twory interesujące jedynie dla scenowców. Nie jest to jednak do końca prawdą, bo oprócz sceny podejmują one przecież także wiele innych tematów (a niektóre sceną nie zajmują się w ogóle).

Slayer/Appendix^EL-DOJPA and JazzCat/Pic Saint Loup^EL-DOJPA

P.S. I jeszcze małe sprostowanie. Otóż, jak donosi Grzegorz „Mały" Kubiesza, opisywany przez nas w ACS 7/00 magazyn Sopel, da się jednak odpalić na monitorach SVGA. Aby tego dokonać, należy w pliku Sopel/System/InfoChanel.config w linijce 46 tekst: PLAYMONITOR „pal.monitor" zamienić na np. PLAYMONITOR „dblpal.monitor". Dzięki! Nasze gałki oczne odetchnęły z ulgą.



Strefa Mroku#4 (Twilight)

Wszyscy amigowi kompozytorzy zasługują na pamięć" – twierdzą autorzy i trudno nie przyznać im racji. Apelują do wszystkich byłych bądź współczesnych amigowych muzyków o przysyłanie swoich modów, produkcji ze swoją muzyką, danych o sobie, fotografii. Poza tym proszą o wypełnienie mini wywiadu. Trzeba odpowiedzieć na takie na przykład pytania, jak: dlaczego zostałeś właśnie muzykiem, a nie grafikiem czy koderem, który swój moduł uważasz za najlepszy albo czy planujesz wydać w przyszłości zremasterowane wersje swoich nagrań? Zapewniam, że wszystkich, którzy choć trochę znają angielski, czeka miła zabawa. Jeśli więc miałeś/masz cokolwiek wspólnego z amigową muzyką, natychmiast zainteresuj się tym projektem, bo miejsce w amigowej historii masz zapewnione. Ba! Nawet jeżeli zrobiłeś tylko 3 moduły, zdaniem twórców warto Cię odnotować. Spis autorów nie jest na razie imponujący, ale pomysłodawcy projektu, Curt Cool i Crown są pewni, że to się zmieni. Istnieje też sporo błędów.



Music Disk „Memorial Songs 2" grupy Razor 1911

Amiga Music Preservation

Wyobraźcie sobie, że dwóch maniaków amigowej muzyki postanowiło zgromadzić na cd-romach wszystkie moduły, jakie kiedykolwiek napisano na Amidze i opisać każdego muzyka!

Możemy się na przykład dowiedzieć, że prawdziwe nazwisko Dreamera to Wojciech Cejrowski.

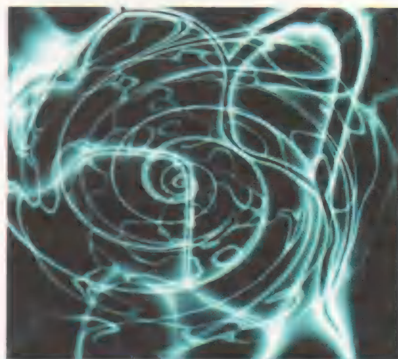
Archiwum obejmuje w tej chwili około 60 tysięcy modów w formatach *.mod, *.dbm, *.xm, *.digi, *.s3m, *.thx i innych. Na pewno są wśród Was ludzie, dla których Amiga i scena to okres dawno zamknięty. I nie znajdują powodu, dla którego mieliby wesprzeć tę inicjatywę. Ale pomyślcie tylko, może macie właśnie okazję odnowić jakieś stare kontakty? Zadzwonić/wysłać emalię do kumpli, z którymi nie rozmawialiście od wielu lat? Albo, jak to poetycko ujmuje Crown, „dlaczego nie mielibyście dać scenie odrobiny tego, co ona Wam dała przez te wszystkie lata"? Pomyślcie o tym.

Bazę można ściągnąć z Aminetu (katalog mus/misc). Wszelkie pytania proszę kierować do mnie: jazzcat@polbox.com.

JazzCat/Pic Saint Loup
[Taboo Staw]



Music Disk „Sound Garden" grupy Anadune



MOŻE MACIE WŁAŚNIE OKAZJĘ ZADZWONIĆ/ WYSŁAĆ E-MAILE DO KUMPLI, Z KTÓRYMI NIE ROZMAWIALIŚCIE OD WIELU LAT?

Prayer 2.0

Na temat playerów do „empetrójek" napisano już wiele. Większość z nich została zrecenzowana na łamach ACS-u. Pominięto jednak pewien program, który ze względu na swoje możliwości zasługuje na szczególną uwagę.

Mowa tu o programie Prayer 2. Co takiego nam on oferuje? Dzięki niemu możemy słuchać plików w formatach MPEG-Layer 1, 2 i 3 (czyli MP, MP2 i MP3), WAVE, ADPCM i CDDA (ścieżki audio z płyt muzycznych). Do tego korzysta z datatypes, dzięki czemu sami możemy rozszerzać możliwości programu.

Po uruchomieniu Prayera ukazuje się okienko zawierające standardowe dla tej grupy programów opcje. Możemy w nim m.in. ustalić czy odtwarzane utwory mają być ciągle powtarzane (SIN), czy wybierane losowo (RND). Możemy także określić, po jakim czasie ma się wyłączyć odtwarzanie muzyki (SLP) oraz wymusić odtwarzanie plików w zadanej kolejności (PRG).

Najciekawszą rzeczą, jaką oferuje Prayer, jest bez wątpienia jego GUI. Dzięki systemowi „skórek" możemy wpływać na jego wygląd. Jednak program ten oferuje trochę więcej niż np. taki AmigaAMP. Oprócz możliwości zmiany wyglądu GUI, możemy także zmieniać wielkość i kształt okna oraz wszelkich gadżetów (wraz z ich ułożeniem). Wszystko to dzięki plikom z rozszerzeniem .robe. Dopiero w tym wypadku możemy powiedzieć o różnorodności wyglądu. To naprawdę robi wrażenie! Zresztą, co ja się będę rozwodził. Spójrzcie na screeny, dopiero wtedy zaczniecie pojmować o czym piszę, a naprawdę zrozumiecie, kiedy przekonacie się na własnych monitorach jak to fajnie wygląda.

Jednym z najbardziej interesujących czynników, jeśli chodzi o amigowe playery MP3, są ich wymagania sprzętowe. Mogę powiedzieć, że Prayer jest jednym z najlepszych pod tym względem. Zadowala się już 030/50 MHz, oferując przy tym dobrą jakość dźwięku. Oto małe zestawienie, co można uzyskać na poszczególnych konfiguracjach:

030/50 MHz – 22 KHz mono, średnia jakość

040/40 MHz – 22 KHz stereo, najlepsza jakość

060/50 MHz – 44 KHz stereo, najlepsza jakość

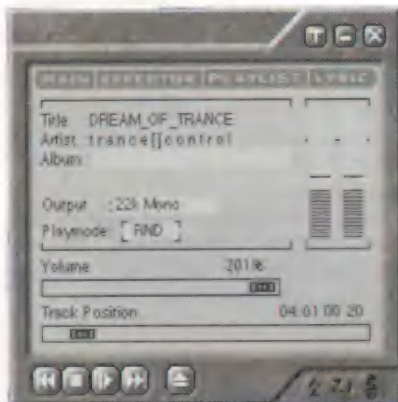
Jeśli chcemy uzyskać takie wyniki, należy maksymalnie odciążyć procesor od wszelkich innych zadań. Należy samemu poeksperymentować, w celu dobrania odpowiedniej dla naszego ucha jakości dźwięku. Można np. zrezygnować z trybu stereo, na rzecz jakości odtwarzania lub na odwrót.

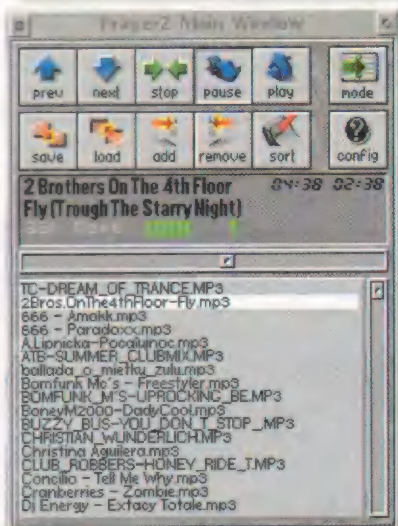
Jedyna wada programu to jego cena. Jest ona moim zdaniem „trochę" za wysoka, jak na nasze warunki. Posiadacze PowerPC mają np. takiego AmigaAMP'a za zupełną darmochę! Pociechą może być fakt, że po zarejestrowaniu programu otrzymamy edytor „skórek" do Prayera. Pomimo tej małej niedogodności cenowej uważam, że Prayer jest programem wartym polecenia wszystkim, a w szczególności posiadaczom słabszych konfiguracji. Żaden inny player nie zaoferuje im tak dobrej jakości dźwięku, przy takim fajnym GUI. Gorąco polecam!

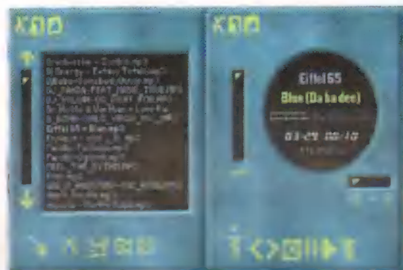


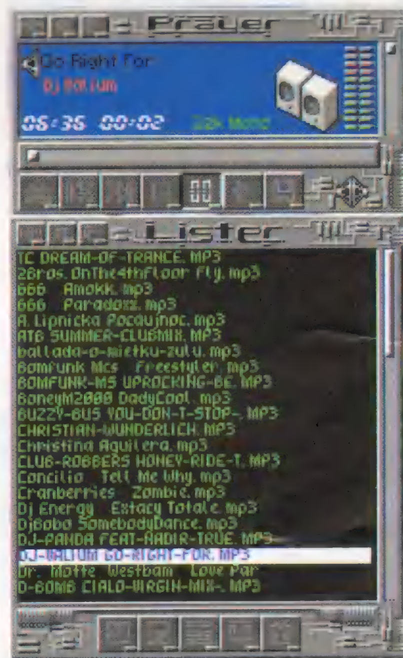
Daniel Sternik
dxs2@wp.pl

P.S. Prayer ma status shareware, opłata rejestracyjna wynosi 20 USD lub 20 DM. Dostępny jest na Aminecie lub tym CoverCD. Jego wymagania to procesor 020+, system 3.x, no i oczywiście mpega.library.









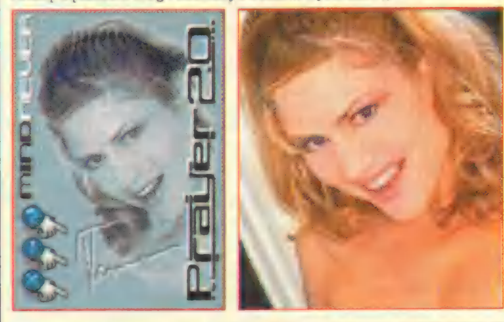
NA TROPIE AUTORKI

„Ja jestem kobieta pracująca, żadnej pracy się nie boję..." Te słynne słowa aż za dobrze pasują do „autorki" tego programu. Biedna Tamara, zmuszona sytuacją w Jugosławii, zaczęła sobie dorabiać na boku ;) Oczywiście to wszystko jest tylko zmyślną historyjką wymyśloną przez jednego z jugosłowiańskich koderów! Nietrudno zgadnąć o kogo chodzi. W dokumentacji można znaleźć mnóstwo ciepłych słów pod adresem Mr_W. Ten zdolny, jakby nie patrzeć, koder z Jugosławii posłużył się starą jak świat sztuczką. Korzystając niejako z tego, iż 99.9% amigowców to samce miał nadzieję, że ludzie będą zamiast głowy używać do myślenia innej części ciała. No i udało mu się! Dzięki temu sprytnemu wybiegowi, z pewnością więcej osób zarejestrowało Prayera. Przez pewien czas byłem nawet w jednej grupie scenowej wraz z Mr_W. Mimo nalegań, oficjalnie do niczego się nie przyznał. Jak przystało na dobrego kodera, okazał się także zupełnym leniem, ale to już inna historia :). Oszustwo jako pierwszy wytropił Gorzyga/DCR, znajdując gdzieś zdjęcia „autorki" Prayera. Ja wraz z Emersem także znaleźliśmy zdjęcia, nie wiedząc nic o odkryciu Gorzygi. Tych, którzy chcieliby pójść w ślady pomysłowego Jugola, przestrzegamy – nasi żądni sensacji i rozrywki reporterzy, wykryją każde oszustwo!

Tropiciel sensacji
Maciej Nowicki (Makak/Rsn+Mns)

P.S. Na zamieszczonym zdjęciu możecie podziwiać „autorkę" Prayera. Przyznacie że to całkiem ładna pani. Szkoda, że naprawdę nie jest programistką...

P.S.2 Od redakcji: Zamieszczone tu zdjęcie zostało, mimo nalegań naszego tropiciela sensacji, mocno wykadrowane. W przeciwnym razie nasze pismo mogłoby podpaść pod pewną USTAWĘ... No cóż, resztę będziecie mogli zobaczyć oczami wyobraźni ;)



TaskiSMS

Wysłanie SMS'a poprzez internet to przyjemność o wiele tańsza niż wysłanie tego samego message'a z telefonu komórkowego.

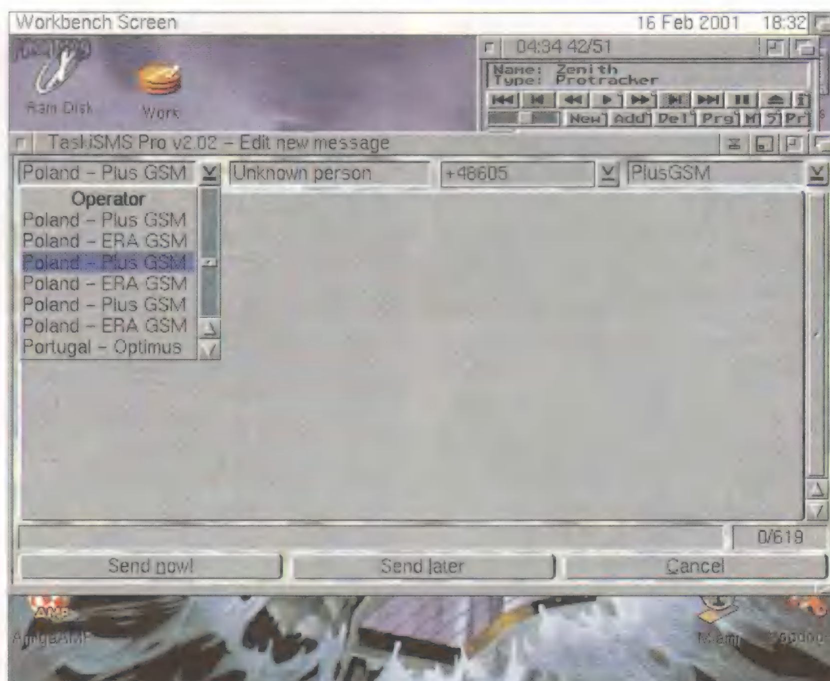


Za jeden impuls, który kosztuje nas 0.29 zł + VAT możemy wysłać kilka lub kilkanaście SMS'ów, podczas gdy tego typu usługa „komórkowa" jest o wiele droższa. „Wykalkulowawszy" to sobie stwierdziłem, że trzeba rozejrzeć się za jakimś oprogramowaniem służącym do tego celu. Mój wybór padł na TaskiSMS z wielu powodów.

Pierwszy z nich to fakt, że program jest polski. Napisał go Paweł Filipczak. Drugi powód to wykorzystanie MUI. Program przez to jest prosty zarówno w obsłudze, jak i konfiguracji. Kolejny powód to fakt, że program stale się rozwija. Obecnie najnowszą wersją jest 2.02. Ponadto pojawia się do niego sporo dodatków.

Program z wyglądu i działania aż do bólu przypomina YAM'a. Stanowi to niebywały plus. Oparty jest na podobnej belce narzędziowej i budowie folderów (wychodzące, wysłane, przechowywane oraz skasowane). Przy pierwszym użyciu zaleca się skonfigurowanie programu. W tym celu w preferencjach musimy wpisać nasze dane oraz adres e-mail (SMS musi mieć nadawcę). Ponadto wypadałoby również podać nazwę serwera SMTP. Proponuję skorzystać z tego samego, z którego korzystamy podczas wysyłki maili. I to już wszystko. Aby wysłać SMS'a, musimy najpierw wybrać

PROGRAM Z WYGLĄDU I DZIAŁANIA AŻ DO BÓLU PRZYPOMINA YAM'A. STANOWI TO NIEBYWAŁY PLUS.



numer. Możemy tego dokonać ręcznie lub wybrać już istniejący w naszej książce telefonicznej. Aby wpisać numer musimy, podobnie jak to jest w przypadku telefonu komórkowego, najpierw trzeba wpisać + (plus) i numer międzynarodowy kraju, następnie podać prefix operatora oraz sześciocyfrowy numer. Autor zdecydował się jednak ułatwić nam obsługę programu. Lista gotowych operatorów wraz z ich prefix'em oraz numerem międzynarodowym dostępna jest w dużej bazie danych, którą obsługuje program. A trzeba przyznać, że jest ona potwornie duża i stale uaktualniana. SMS możemy wysłać praktycznie do każdego miejsca naszego globu (o ile znamy tam kogoś z telefonem komórkowym). Kolejna sprawa to ustawienie plugin'u. Program sam sugeruje jaki ma być jego rodzaj, ale możemy go zmienić na inny, podpowiadany przez program. Gdy już uporamy się z numerem oraz plugin'em, należy tylko wpisać wiadomość przestrzegając liczby znaków, która może zostać wysłana. Teraz klikamy na gadżet wysyłki i SMS wędruje do nadanego miejsca (a raczej telefonu) przeznaczenia. Oczywiście tak samo, jak to jest w przypadku maili, możemy zatrzymać SMS'a i wysłać go później.

TaskiSMS to pozycja niezwykle interesująca. Przemawia za nim prostota obsługi oraz konfiguracji, a także stale napływające ulepszenia. Ponadto dostosowany jest on do polskich sieci telekomórkowych oraz, to co chyba najważniejsze, wysyła SMS'y!!! (czego nie mogę powiedzieć o innych tego typu programach).

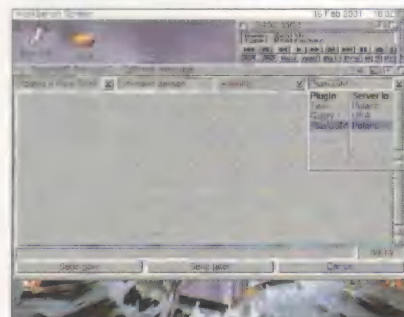
Wymagania programu są podobne jak całego oprogramowania sieciowego. W miarę szybki procesor, trochę pamięci, OS2.0 lub wyższy, MUI 3.8 wraz z klasami Popplaceholder, NList oraz TextEditor, a także oczywiście dostęp do sieci. Opcjonalnie do obsługi bannerów wymagany jest pakiet OpenURL (Aminet: comm/www/OpenURL30.lha).

TaskiSMS polecam wszystkim wysyłającym SMS'y. Jeżeli wysyłacie ich dużo szybko stwierdzicie jak bardzo opłaca się robić to za pomocą komputera. Program jest freeware i można go ściągnąć z:

ftp://taski.com.pl/pub/taski/programs

Sebastian „Mailman" Rosa
(sebastian.rosa@wp.pl)





BlazeWCP

BlazeWCP to kolejna łatka na system, przyśpieszająca to, nad czym najbardziej ubolewają ci, którzy nie mają kart graficznych. Chodzi mianowicie o konwersję trybu chunky na planar.

Wiadomo jakim sukcesem i unikatowym rozwiązaniem był tryb planar, w który wyposażone są nasze amigowe kości. Niestety jednak, w obecnej dobie gier 3D i mnóstwa programów korzystających z tej techniki, nasze kości i procesory są za słabe. Potrzebują po prostu za dużo czasu, aby przekonwertować każdą klatkę obrazu z chunky na planar i z powrotem. Jak już wspomniałem, problemu tego nie mają posiadacze kart graficznych, gdyż karty te pracują od razu w trybie chunky. Nie ma jednak co narzekać. Na wszystko znajdzie się jakaś rada. W tym przypadku z pomocą przychodzi właśnie BlazeWCP, który oprócz przyśpieszania wspomnianej wyżej konwersji, posiada jeszcze wiele innych przydatnych funkcji.

Na początek może trochę surowych informacji. BlazeWCP „łata" i zarazem przyśpiesza (i to sporo) konwersję trybu C2P, a także funkcje systemowe takie jak WritePixelLine8(), WritePixelArray8() oraz dostępną od systemu 3.1 WriteChunkyPixels(). Ponadto patch obsługuje wszystkie pamięci Chip (zarówno 16 bitowe, jak i 32 bitowe). Jest to jego niebywały atut w porównaniu z dość popularnym NewWPA8, który był szybki, ale niestety nie na 32 bitowym Chip Ram'ie. Ponadto NewWPA8 posiadał pewien błąd, objawiający się podczas pracy na IBrowse.

Przechodząc jednak do sedna. BlazeWCP przyspiesza nasz system (oczywiście w sytuacji, gdy następuje konwersja C2P) i to bardzo. Na 16 bitowej pamięci Chip jest on prawie dwukrotnie szybszy od popularnie stosowanych PatchWPA8 oraz NewWPA8, a także czterokrotnie szybszy od samego systemu. Gdy jednak posiadamy pamięć 32 bitową, uzyskujemy przyśpieszenie odpowiednio cztero- i dziesięciokrotne. Trzeba przyznać, że jest to ładne przyśpieszenie (tabelka 1). Muszę tutaj jednak uspokoić wszystkich fanatyków mierzenia prędkości sprzętu przy pomocy SysSpeed'a. Program ten nie zauważa „łatki" (z racji tego, iż nie przeprowadza on testu C2P). No dobrze, ale w takim razie, gdzie ta prędkość będzie zauważalna? Wszędzie tam, gdzie dużą rolę odgrywa wyrenderowanie screen'u. Tak więc, największe przyspieszenie zauważymy w popularnej przeglądarce IBrowse. Ponadto jfif.datatype używając towerjpeg.codec w końcu będzie pracować jak należy na wolniejszych procesorach. Używając CyberShow'a czy też Visage'a również zauważymy różnicę. Widoczne przyśpieszenie około 1,5 raza daje się zauważyć we wszystkich grach Do-om'o'podobnych, jak: Breathless, Genetic Species, AB3D 1 i 2. Sam port Doom'a - Doom Attack - na mojej 030/50 po prostu szaleje (pełne detale, full screen). Od chwili zainstalowania „łatki" wszystkie filmiki w formacie AVI/QuickTime/MPEG odtwarzane przez Rivę, Moovid'a czy CyberQT również przyśpieszyły. Nie gorszy był również AmigaAMP przy odtwarzaniu MP3.

Wbrew temu, co może się niektórym wydawać, BlazeWCP NIE przyśpiesza operacji na okienkach Workbench'a, pojawiania się w tych oknach ikon oraz wyświetlania i scrollowania tekstów. Do tego służą inne patch'e. Ponadto BlazeWCP nie przyspiesza niczego, co nie korzysta z systemowych funkcji (przykładem niech będzie Voyager).

BlazeWCP napisany został przez Rick'a Pratt'a. Do poprawnego działania powinien być uruchomiony na procesorze 020 lub lepszym, lecz autor zaznacza, że lepsze efekty widoczne są dopiero na procesorach 030/50 lub szybszych. Ponadto wymagane jest FAST RAM i OS 3.0+. Autor zaleca również używanie programu przy 32 bitowej pamięci Chip oraz kościach AGA. Aby go uruchomić, wystarczy skopiować komendę BlazeWCP do katalogu C i dopisać linię

```
C:BlazeWCP
```

do naszego startup-sequence (zaraz po SetPatch'u).

Decyzja, czy użyjesz tej „łatki", należy do Ciebie, Drogi Czytelniku. Ja od siebie mogę tylko dodać, że warto mieć ją zainstalowaną w swoim systemie. Uzyskamy kilkakrotne przyspieszenie, patch nie gryzie się z MCP, FBlitem i PoolMem'em. Ponadto przestaje być zauważalny przez system, gdy nie są wykorzystywane są „łatane" przez niego funkcje. Co to oznacza? To, że nie istnieje teoretyczna możliwość, aby BlazeWCP zawiesił nam komputer. Dlaczego teoretyczna? Z dziwnych przyczyn patch nie uaktywnia się na procesorze 040/25 przy włączonym copyspeedzie, a czasami nawet guruje się.



Nie mniej jednak BlazeWCP to pozycja ciekawa. Najnowsza wersja opatrzona jest numerkiem 1.65 i posiada status freeware. Można ściągnąć ją ze strony autora: http://kinga-miga.webjump.com

Sebastian „Mailman" Rosa
(sebastian.rosa@wp.pl)

TEST

Przyśpieszenie dla poszczególnych procesorów, w poszczególnych trybach. Pierwsza wartość jest dla operacji nie zainicjowanej pamięci 32 bitowej, a druga dla zainicjowanej. Test wykonany przy użyciu programu WPATest. Wyniki podane są w tysiącach pikseli na sekundę.

Procesor	WPL8	WPA8	WCP
030 40 MHz	270-1404	-	476-2060
030 40 MHz (ECS)	92-430	157-667	156-663
030 50 MHz	431-1896	430-1904	547-2478
040 28 MHz	453-2027	-	634-2490
060 50 MHz	-	876-4124	-
060 50 MHz	852-4067	1076-4624	-

R 1.57

Czy już sam tytuł tego artykułu nie intryguje? Powinien. I to bardzo. R to skrót od Request, a w zasadzie R(equest). Autor zachwala program jako „największego wroga szablonów (templates)". Według mnie słusznie.

Na pewno nieraz zdarzyło się Wam, podczas uruchamiania jakiejś komendy, popełnić błąd lub wpisać zbyt mało parametrów. Zamiast efektu ujrzeliście w okienku Shell'a tajemnicze znaczki wyglądające mniej więcej tak: „KOMENDA,OPT/K, ALL/S, DIRS/S, FILES/S, INTER/S:". Są to tzw. templates, co po polsku można przetłumaczyć jako wzorniki lub szablony. Pół biedy, jeżeli komenda jest mało skomplikowana. Co zrobić w sytuacji, gdy taki szablon składa się z kilkunastu, a czasem i więcej pozycji? Analizować je wszystkie i wpisywać kilometrowej długości tasiemca? Ambitni i wyposażeni w duże zasoby samozaparcia osobnicy mogą, ale lenie i ci, którym zależy na szybkości i przejrzystości pracy sięgną właśnie po R(equest)'a.

Zadaniem programu jest wygenerowanie GUI do każdej komendy, która owego wynalazku, ułatwiającego życie, nie posiada. Program robi to właśnie na podstawie szablonów. Zamienia je na czytelny i przejrzysty interface wyposażony w gadżety requester'ów i switch'e.

Jedyną rzeczą, którą teraz trzeba uczynić to wpisać z poziomu Shell'a nazwę komendy R'a (domyślnie jest to po prostu R) z odpowiednim parametrem, będącym ścieżką dostępu do komendy, której GUI chcemy wygenerować. Dla przykładu:

```
R c:copy
```

Naszym oczom ukaże się GUI gdzie będziemy mogli podać (przy pomocy requester'ów) nazwy plików do skopiowania oraz ich miejsce docelowe. Przy pomocy przełączników pozaznaczamy opcje komendy: czy wszystkie pliki mają być kopiowane (ALL), czy operacja ma przebiegać bez otwierania kolejnego okna, czy będziemy mogli podziwiać co się aktualnie dzieje (Quiet) itd. Dziecinnie proste. Niektórym może jednak wydać się to trochę idiotyczne, bo ostatecznie i tak musimy otwierać Shell'a i coś tam wklepać. Zapewne, ale mamy tutaj małą różnicę polegającą na tym, że wklepujemy tylko R i nazwę programu, a nie niestworzone rzeczy.

Program zasadniczo nie posiada wad ani błędów, czasami jednak może się zdarzyć, że jakaś komenda nie będzie chciała objawić nam się jako GUI. Winić należy tutaj twórcę owej komendy. R potrafi wygenerować GUI tylko dla komend, które posiadają szablon commodorowski. Nie ma się jednak czego obawiać - komend wyłamujących się z tego schematu jest niewiele.



Wymagania programu, podobne są do jego objętości: Kickstart i OS muszą być w wersji co najmniej 2.0. Program posiada status Smurfware. Oznacza to, że jeżeli jest on Tobie przydatny i używasz go dosyć często to prześlij autorowi figurkę Smurf'a. Najnowsza wersja to 1.57 i można ją ściągnąć z Aminetu (util/cli/r.lha)

Sebastian „Mailman" Rosa
(sebastian.rosa@wp.pl)

MorphOS pierwsze wrażenia

Jakiś czas temu na serwerze www.morphos.de pojawiła się druga już dystrybucja beta systemu MorphOS. To nowe rozwiązanie dla Classic Amigi (IMHO jedynej prawdziwej Ami) wykożystuje całkowicie moc procesorów PowerPC.



Ten ambitny projekt Ralpha Schmidta i Franka Mariaka to potężny kombajn (w sensie możliwości, bo archiwum to tylko 1400 kB!), zapewniający pełną emulację Motorolek 68060, oferujący własne sterowniki do hardware'u i zapewniający użytkownikowi szybkość działania nie spotykaną dotąd na Amidze.

Instalacja MorphOSa jest dość trudna. Po pierwsze wszystko musimy wykonać ręcznie, a poza tym już na początku dokumentacja ostrzega, że na pewno za pierwszym bootem nic nam nie zadziała. Tak było i w moim przypadku, ponieważ pod MorphOS'em nie działają niektóre łatki, mocno mieszające w bibliotekach systemowych (chodzi głównie o Exec, który praktycznie w całości przeportowany jest na PowerPC). Stąd nie możemy używać takich programów, jak Executive, PoolMem czy FBlit. Musimy także pożegnać się z softem korzystającym z MMU (na razie nie jest emulowane), czyli np. OxyPatcher'em czy emulatorami (bez MMU są zbyt wolne). Bardzo ważne są odpowiednie zmiany w startup-sequence i oddzielne konfiguracje dla niektórych programów uruchamianych pod MorphOS'em (konieczne dla MCP).

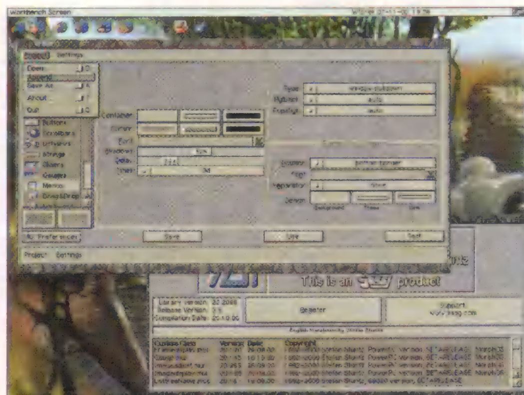
Aby odpalić MorphOS'a, najlepiej uruchomić komputer bez startup-sequence (a jeśli wcześniej używaliśmy AmigaOS należy to poprzedzić długim resetem, który usunie choćby zmapowany ROM). Dzięki „czystemu" systemowi oszczędzimy trochę pamięci, a MorphOS niestety potrzebuje jej dużo (system emulacji AmigaOS i M68060). Do odpalenia Morph'a najwygodniej użyć programu Butterfly (chyba, że ktoś bardzo lubi wklepywać przydługie linie w shellu ;).

Tu dygresja na temat wymagań sprzętowych systemu: działające płyty główne to A4000, A3000 i A1200 tylko z CyberStormPPC lub BlizzardPPC, obsługiwane karty graficzne to CVisionPPC, BVisionPPC, CyberVision64, CyberVision3D, Retina Z3, Picollo64, Spectrum, Picasso2 i PicassoIV. Do tego dochodzi jeszcze 32 MB RAM (po uruchomieniu systemu pod MorphOS'em zostaje mi ok 13 MB wolnej pamięci, gdy normalnie jest to 28 MB!). Niestety sporo hardware'u może pod Morph'em (na razie) nie działać (np. SCSI na płycie A3000, Fastlane Z3). Na szczęście FastATA działa bez problemów (mam nadzieję, że Elbox pozwoli na MorphOS'owy port sterowników), a nawet przyśpiesza (u mnie było to około 800 kB/s).

Z szybkością jest różnie. O ile programy przeportowane pod MorphOS śmigają (szybciej niż normalne programy elf/wos), to stary soft może chodzić nawet całkiem wolno. Nie da się na przykład emulować MACa, czy wykonywać skomplikowanych obliczeń (rendering nie ma sensu). Szybkość emulowanej Motorolki 68060 będzie się wahać zależnie od programu - na moim PPC 175 MHz SysInfo podawał ok. 3 MIPS, a SysSpeed ok. 6. Ogólnie przy normalnym działaniu pod Workbenchem czy Opusem nie widać zasadniczych różnic w szybkości między emulacją a oryginalnym systemem. Dzieje się tak dlatego, że na MorphOS'a przeportowano już CGX 5.0, MUI 3.9 (wreszcie nowa wersja!), datatypy v43, newicons.library, lha, UAE, ttf.library, ixemul, CED'a, dekodery do Voyagera, Frogger'a, AHI, itd. Poza tym, jak już wspomniałem wyżej, Exec w całości działa na kodzie PowerPC (inne biblioteki w całości lub po części są jeszcze emulowane).

Podmienianie bibliotek/sterowników na wersje MorphOS'owe jest zupełnie bezbolesne - mają rozszerzenie .elf na końcu, a Morph przy ich otwieraniu zawsze sprawdza czy istnieje wersja elf i ładuje ją w pierwszej kolejności. Stąd zainstalowanie tego systemu nie przeszkadza w używaniu AmigaOS.

O ILE PROGRAMY PRZEPORTOWANE POD MORPHOS ŚMIGAJĄ, TO STARY SOFT MOŻE CHODZIĆ NAWET CAŁKIEM WOLNO.



UWAGI Z TESTÓW

AmigaAMP PPC niestety nie funkcjonuje już niewyczuwalnie - gdy wszystko działa na PPC, zapotrzebowanie AMP'a na moc wychodzi na jaw :(Może lepiej zadziała wersja na MorphOS?

DigiBooster dzięki MorphOS'owej wersji AHI pokazuje na co go stać. Tryb Paula HIFI Stereo++ działa bez problemu w 48kHz z echem nawet przy 18 ścieżkach (marzę o tym, co wyciągnąć mogą szybsze PPC 604e), a dźwięk jest o wiele lepszej jakości niż normalnie!

Operacje graficzne wg. testów są nieco wolniejsze, ale to zapewne zmieni się, gdy cała Intuition zostanie przeportowana na PPC.



Stabilność emulowanego systemu jest bardzo wysoka. Oczywiście są programy, które mogą sprawiać problemy, ale z reguły nie działają także najlepiej pod AmigaOS. Niestety nie działają programy pod WarpOS (w przyszłości ma być emulowany), więc i Warp3D w wersji PPC nie zadziała. Pliki elf działają bez problemu (MorphOS także używa elf'ów, tylko nieco zmodyfikowanych).

Denerwującym minusem (nie chcę mówić o wadach w przypadku wersji beta (dla Amigi 1200 - alfa)) jest „nieprzeżywanie" resetu. Po porządniejszym padzie systemu czy najzwyklejszym resecie MorphOS może się nie uruchomić. Nie jest to wina autorów tylko konstrukcji naszego komputera/AmigaOS'u. Miejmy nadzieję, że uda się to w przyszłości przezwyciężyć. Kolejną - tym razem - wadą jest ograniczenie czasowe używania MorphOS'a - po upływie 30 minut system zaczyna działać z szybkością Amigi 500 :(

Ralph Schmidt z Frankiem Mariakiem pokazali nam ile da się jeszcze wyciągnąć mocy z naszego hardware'u i choć MorphOS'a nie można jeszcze używać zamiast normalnego AmigaOS'u, to pobawić się nie zaszkodzi. Gdyby nie denerwujący timeout można by się już przerzucić na Morph przy odsłuchiwaniu/tworzeniu na DigiBoosterze. Mam nadzieję, że następny release będzie jeszcze lepszy.

Jaca/Dreamolers-CAPS
jacadcaps@poczta.onet.pl
republika.pl/jacadcaps

PS. MorphOS + dodatkowy soft można pobrać z www.morphos.de. Autorzy szukają chętnych do pomocy przy portowaniu softu dla MorphOS!

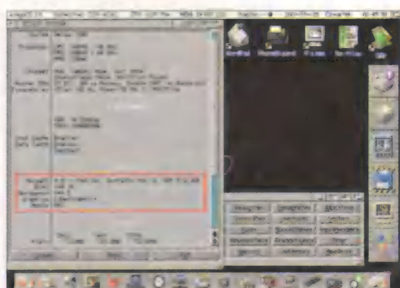
CGX na AGA

Wielu z Was zapewne często myśli, jak można dopalić stare kości, które znajdują się w A1200 i A4000, a skrywają się pod skrótem AGA.

Na pewno dużo osób ma w swoim systemie zainstalowane łatki typu MCP, FBlit, SysPatch itp. i wielu z Was jest pewnych, że nie da się bardziej przyśpieszyć i umilić pracy na ADZE. Ja również tak myślałem do czasu, kiedy pojawiło się coś o nazwie CGX-AGA. Ściągnąłem to z ciekawości, ponieważ mało zajmowało i miało w nazwie AGA, więc co mi tam. Po jakimś czasie zacząłem przeglądać ściągnięty soft z netu i doszedłem do tego magicznego programu. Cóż to może być, pomyślałem. Po przeczytaniu krótkiej dokumentacji nie znalazłem w wymaganiach PowerPC ani karty graficznej, więc pewnie się uruchomi. Po zgłębieniu opisu doszedłem do wniosku, że musi to być sterownik AGA dla systemu CyberGraphX (CGX). Podobny sterownik dodawany był do wczesnych wersji CGX 3, ale wymagał PowerPC. Okazał się jednak niewypałem i zniknął w następnych wersjach.

No to do dzieła... Ale jak? Nie mam CGXa. Myśląc rozsądnie nie kupiłem od razu systemu, licząc się z możliwością, że sterownik nie zadziała. Mam kolegę, który użyczył mi swojego oryginalnego CGX V4 do TESTÓW (podkreślam), za co jestem mu bardzo wdzięczny. I co, system uruchomił się jak gdyby nigdy nic, BootLogo znanego z CGXa nie zobaczyłem. Pomyślałem więc, że chyba coś nie działa. Popatrzyłem na górną belkę, gdzie zobaczyłem 1698 KB CHIP'u, zaskoczenie było dość duże. Wcześniej używałem FBlita, który również oszczędzał pamięć CHIP, ale zostawało mi niecałe 1500 KB, więc nie było to jeszcze to.

Przystąpiłem zatem do testowania owego cuda. Pierwsze co mi się rzuciło w oczy to tryby w preferencjach ekranu - każdy tryb miał przedrostek CGX. Po chwili w innym programie zobaczyłem, że krzaczą się przyciski. Winny tu był inny patch o nazwie fbl_68020, wywaliłem go i już wyglądało normalnie. Na pierwszy ogień poszedł DeluxePaint, a to z tego względu, że pamiętam jak u kolegi na karcie CyberVisionPPC nie działało poprawnie wycinanie brusha. Oczywiście na CGX-AGA efekt jest taki sam - zamiast brusha widać krzaki. To może czasem spowodować zwis programu. Może pora przesiąść się na Personal Painta - jest darmowy i nie ma takich objawów. Następnie zabrałem się za programy systemowe. Nie zauważyłem tu jednak jakichś dziwnych zachowań oprócz ogromnego przyrostu odświeżania górnego menu (po prostu zwala z nóg). Przyrost był również widoczny w odświeżaniu wszystkiego, wyświetlaniu i przesuwaniu ikon, scrollingu, itp. Pomyślałem, że to zbyt piękne, aby mogło być prawdziwe. Uruchomiłem więc ShapeShiftera spod systemu i co... pozmieniały mu się kolorki i całkowicie nie nadawał się do używania. W IBrowse zaś, zamiast przycisków uzyskałem krzaczki. Rozpakowałem kolejne archiwum o nazwie CyberBugFix i wszystko stało się jasne. Pliki zawarte w tym archiwum korygują kilka błędów. Teraz można definiować (edytując plik preferencji o nazwie NOCGX), które programy mają być nie używane przez CGXa.



Teraz podam kilka szczegółów dotyczących sterownika, jego instalacji oraz garść porad odnośnie jego używania:

- CGX-AGA wymaga kości ECS/AGA, procesora 020 lub lepszego oraz prawidłowo zainstalowanego systemu CGX.

- CGX-AGA i CyberBugfiX kopiujemy najlepiej do katalogu C, a w startup-sequence wpisujemy:

C:CGX-AGA
(tu FBlit - opcjonalnie)
C:CyberBugfiX

- Zawartość katalogu Prefs z pakietu CyberBugfiX'a kopiujemy do SYS:Prefs.

- CyberGraphX instalujemy nie wybierając żadnej karty graficznej. Opcje, o które pyta też można zlekceważyć (najlepiej będzie je potem skasować). Nie wiem czy i jak CGX-AGA działa z CGX V3. Zauważyłem jeszcze jedną rzecz, mianowicie sterownik funkcjonuje poprawnie tylko do update CGX'a w wersji cgxv42_r2_pre4. Nowsze wersje bardzo mocno zwalniają pracę sterownika, widać to zwłaszcza po odświeżaniu górnej belki menu.

- Sterownik CGX-AGA pozwala na uruchomienie niektórych programów napisanych dla CGX i używanie jego udogodnień typu PLANES2FAST, SUPERLAYERS, SUPERGELS itp. Jest przy tym przyjazny (podobno) dla zainstalowanych kart graficznych, choć sam tego oczywiście sprawdzić nie mogłem.



- Jeżeli używamy FBlit'a (a tylko wtedy używanie CGX-AGA ma sens), koniecznie należy wyłączyć FAllocMem i FAllocBitMap w jego preferencjach!!! Można zostawić włączone FBltBitMap, FBltClear, FBltTemplate, FBltPattern, FBltBitMapScale, FSetRast i QBSBlitPatch. Dobrze jest wyłączyć OSTLPatch, AddBobPatch i RemIBobPatch, gdyż mogą powodować krzaczki w niektórych programach. W MCP należy natomiast wyłączyć QuickDraw (QuickLayers można zostawić).

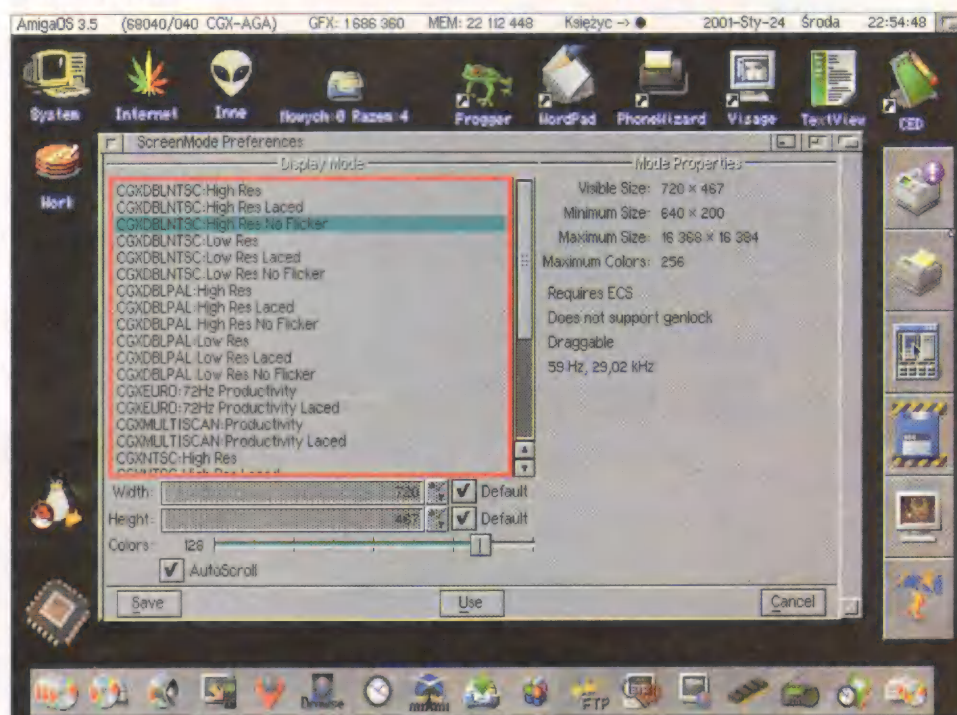
- Na CoverCD znajdują się przykładowe konfiguracje do MCPa i FBlit'a oraz moja startup-sequence.

Na koniec przedstawiam mały spis programów, które nie działają jak należy, a są to: Prayer2 - często się wiesza, DPaint - źle wyświetla brushe, Frogger - nie chce działać na pełnym ekranie (w oknie działa). Problemy sprawiał też WordWorth - nie wyświetlał edytowanego tekstu. Problem rozwiązuje ustawienie w ikonce WW tooltype'a PICASSO=TRUE.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o CGX-AGA.

Darry Dooman

STEROWNIK CGX-AGA POZWALA NA URUCHOMIENIE NIEKTÓRYCH PROGRAMÓW NAPISANYCH DLA CGX I UŻYWANIE JEGO UDOGODNIEŃ TYPU PLANES2FAST, SUPERLAYERS, SUPERGELS ITP.



Małe jest piękne

Chcąc nie chcąc wyszedł kolejny numer ACSu, więc i kolejny odcinek telenoweli „Małe jest piękne".



TRANS AGA

MagicMenu jest zdolny wyprawiać różne ciekawostki, udziwniając wygląd amigowego menu. Jedna z nich to „przezroczystość". Ta przyjemność jest dostępna tylko dla posiadaczy kart graficznych i wygląda naprawdę w porządku. Jeśli jednak takowej karty nie masz, powinien zainteresować Cię TransAGA, który spełnia podobną rolę. Powoduje on, że nasze menu stanie się półprzezroczyste. Wygląd nie jest specjalnie zachwycający, ale jedno trzeba przyznać - to działa. Nie zwiesza systemu :) i działa jak MagicMenu, z tą różnicą, że tego ostatniego trzeba się pozbyć, gdyż niewątpliwie gryzie się z TransAGĄ, chyba że chcecie mieć „podwójne" menu. Program umieszcza się w WBStartup, a konfigurację przeprowadzamy edytując 'tooltajpy'. Jedynym zastrzeżeniem mogłaby być mała czytelność zawartości menu, no i według mnie, autor nie wykorzystał wszystkich możliwości drzemiących w układach AGA.

Autor: Johan Erak
Rozmiar: 515K

MR WOLF

Wszystkich zoofi... bardzo lubiących zwierzęta, ucieszy zapewnie program - wilk, który spełnia funkcje zegara. Ma za zadanie nie tylko wskazywać godziny i daty, ale również je wypowiadać. Co ciekawe, daną godzinę nie przedstawia jako „czterdzieści pięć dwanaście", ale „za kwadrans dwunasta" (oczywiście po angielsku). Wszystko ciekawe, przydatne. Wilk ma nawet możliwość zmiany kolorków. Po kliknięciu nad jego oczami otrzymamy datę, zaś pod oczami - godzinę. Takich funkcji jest więcej - wszystkie szczegółowo opisane w guide. Z ważniejszych podam jeszcze combosa LMB + RMB, czyli wyjście z programu. MrWolf jest jakby „przyklejony" do monitora i wszelkie okna programów zawsze są pod nim. Nasz Wilczek wydaje się przezroczyty, ale tylko z pozoru. Kopiuje on to, co jest pod nim (tapeta, okna itp.) i wybrany fragment wkleja „pod" siebie.

Autor: Vic E Babes
Rozmiar: 37K

DIAMOND GUI

Program przez niektórych już znany, jednak wart przypomnienia. Jest to proste w odsłudze GUI do MPEGA. Zawiera chyba wszystkie funkcje tego playera, umieszczone w przejrzysty i zaplanowany sposób. Patrząc na DiamondGUI nie sądziłem nawet, że MPEGA ma tyle możliwości. Program posiada możliwość podkładu w postaci brusha i raczej nie zagrozi AMP-om czy AMPlifierom, ale warto się mu przyjrzeć, choćby dla możliwości łatwego przekonwertowania MP3 na WAVE lub AIFF. Polecam.

Autor: Dejan Stepanovic
Rozmiar: 74K

READ CLIP

Program, ściślej skrypt ARexxa służący do przeglądania zawartości schowka (Clipboard).

Autor: Robin
Rozmiar: 2K

MEM ICON

Opisywałem programy, które chowają belkę Workbencha. Czas na te, które tę belkę tworzą. Otwarcie programu powoduje wywołanie ikony, spełniającej funkcje amigowej „belki". MemIcon przyda się szczególnie, jeśli nie używasz VisualPrefs, gdyż on sam ma już podobną opcję - charakteryzuje się jednak trochę większymi możliwościami, np. rozmiar ekranu, posiadany system, itp. Pewną niedogodnością może być to, że program aktualizuje dane na temat wolnej pamięci co 5 sekund. Jednak wygląda całkiem przyjemnie i ma sporo tooltype'ów, a więc i możliwości konfiguracji. Najważniejsze z nich to oczywiście kolory, rodzaj czcionki, rozmiary, opcja podkładu, pozycja. MemIcon spełnia swoją funkcję bardzo dobrze, a przy tym przyjemnie wygląda, no i jest tylko pod OS 3.5 lub 3.9.

Autor: Paul Hemans
Rozmiar: 13K

IDER

Program ten, razem z IDerPrefs stanowi potężne narzędzie do zarządzania rodzajami plików oraz sposobami ich otwierania i pokazywania. Program jest oparty na MUI, więc pakiet ten musi być zainstalowany. Po wybraniu z pozycji programu IDer danego pliku, dajmy na to - rysunku, program sprawdza w swoich preferencjach jego typ i przypisane mu polecenia. Można wyświetlić dowolną przeglądarką obsługującą dany format. Program zostawia ślad na blacie w postaci ikonki, a dwuklik to jej aktywowanie. Jeśli program nie odnajdzie danego formatu, skorzysta z Multiview i datatype'ów. Polecam ten program szczególnie dlatego, że nie trzeba szukać odpowiedniej wyświetlarki, gdyż właściwie mamy wszystko w jednej.

Autor: Dave Dustin
Rozmiar: 31K

AGA EMUL

Jeśli jesteś tak nieszczęśliwy, że nie posiadasz ani karty graficznej, ani nawet AGA-ty, na pewno zainteresuje Cię ta pozycja. Jest to prosty emulator chipsetu AGA, dzięki któremu możliwe jest otwieranie niektórych gier i programów wymagających tych kości. Osobiście mam uprzedzenia do wszelkich emulatorów, ale jak kto woli. AGA-ta to naprawdę minimum, a jeśli nawet tego nie masz - żałuj. Program uruchamia się z CLI, a do poprawnego działania na Kickstarcie 1.3, należy wpisać:

AGAEmul 1.3. Jak sam autor pisze, emulowane kości AGI są wolne, ale działają.

Autor: Johan Erak
Rozmiar: 515K

MPEG2ANIM

Szperając w sieci natknąłem się na „unikalne" klipy filmowe z Sandrą Bullock. Problemem było to, że miałem wolną Motorolkę, która nie wyrabiała przy odtwarzaniu MPEG'ów. Postanowiłem przekonwertować je na jakiś bardziej zjadliwy format, padło na zwykłego Anim7. Spośród do-



Find Changes

stępnych na Aminecie programów wybrałem Mpeg2Anim. Dlaczego? Gdyż: jest darmowy, nie zwiesza systemu i co najważniejsze – robi to co powinien. Konwertowanie animacji opisywanym programem ogranicza się do wskazania pliku MPEG, pliku wyjściowego oraz cache'u, czyli miejsca w którym będą tymczasowo trzymane poszczególne klatki konwertowanej animacji (a miejsca musi być naprawdę dużo!). Należy przyznać, że animacja po przekonwertowaniu wyglądała idealnie, a jej oglądanie było samą przyjemnością. Szkoda, że program nie konwertuje dźwięku, ale taka już specyfika formatów Anim.

Autor: Lorence Lombardo
Rozmiar: 280K

ANIM2MPEG

No, ale Twój qmpel też chciał zobaczyć wspomniane filmy, a że miał lepszy sprzęt (PPC + Mediator), postanowił przekonwertować je z powrotem na MPEG. Nic prostszego, sięgamy po Anim2mpeg, a reszta wygląda podobnie jak w przypadku poprzedniego programu. Notabene obie te „pchełki" są tego samego autora.

Autor: Lorence Lombardo
Rozmiar: 270K



(powyżej) TransAGA. (po lewej) PlayGUI

PHOTOSCRIPT

Dostałem kiedyś kilka JPEGów, których nie wyświetlał mi żaden program. Jak się potem okazało, były to JPEG'i zapisane w Photoshopie. Program ten zapisuje niestety w nagłówkach plików JPEG dodatkowe informacje, przez co amigowe programy do wyświetlania grafiki mają problemy z takimi plikami. Photoscript usuwa wszelkie dopiski Photoshopa zostawiając czystego JPEG'a. Obsługa programu ogranicza się do wpisania w CLI:

Photoscript plik_wejściowy plik_wyjściowy

Autor: Mark Tierno
Rozmiar: 9K

FIND CHANGES

Program ma za zadanie znajdować pliki, które zostały kiedyś zaktualizowane. Te „kiedyś" określamy w przejrzystym GUI. Jest ono dość dobrze przemyślane i znajduje się w nim tylko to, co powinno się znajdować. To właśnie cechuje amigowy software. Przy sprawdzaniu zmian w plikach możemy podać datę i godzinę. Można również szukać między dwiema datami. Program skanuje zarówno wolumeny, jak i przypisania, a wyniki poszukiwań możemy dodatkowo wydrukować.

Autor: Jack York
Rozmiar: 40K

HTML CHECKER

Program sprawdza składnię dokumentów HTML. Wyniki poszukiwań pokazuje w odrębnym oknie. Program nie posiada niestety własnego GUI, więc trzeba wszystko wpisywać z poziomu CLI. Na szczęście nie ma tego dużo, bo jedynym wymaganym parametrem jest ścieżka dostępu do badanego dokumentu. Z doświadczenia wiem, jak łatwo można popełnić błąd przy pisaniu stron www i jak trudno go potem odnaleźć. Ten program zrobi to za Ciebie. O innych parametrach dowiecie się z dokumentacji.

Autor: Web-cpp
Rozmiar: 8K

ADF-BLITZER

Jeśli masz gdzieś jeszcze spakowane pliczki ADF, a bardzo chciałbyś dowiedzieć się co w nich jest w środku, program ADF-Blitzer jest idealnym wyjściem! Chyba nie ma programu, który miał by prostsze GUI. Program zawiera trzy przyciski – READ, WRITE i QUIT. Chyba nie muszę pisać do czego służą.

Autor: Andeas Etzrodt
Rozmiar: 24K

WEB YAM

Program, a ściślej skrypt ARexx'a dający nam możliwość przeglądania zawartości katalogów Yama z pozycji shella lub przeglądarki www. Skrypt jest szczególnie przydatny, gdy postawiłeś u siebie serwer lub masz chociażby stałe łącze. Nie oznacza to jednak, że dla zwykłych „modemowców" skrypt będzie nieprzydatny. Dołączony do archiwum drugi skrypt, pozwala na przeglądanie zawartości już bezpośrednio z shella, np. wpisując:

rx textmode.rexx

Przy odpowiednio zdefiniowanym przycisku, możemy dostać się do listów w prosty i szybki sposób. Żeglowanie po katalogach jest dziecinnie proste, a wszelką pomoc otrzymacie, wpisując w oknie 'HELP'.

Autor: Jacob Laursen
Rozmiar: 13K

W95 UNLZX

A teraz coś dla posiadaczy PeCeta. Kiedyś musiałem coś przesłać qmplowi siecią, a że było tego sporo, postanowiłem tę rzecz spakować (np. LZX). Co musi zrobić PeCetowiec, by taki pakunek otworzyć? UAE? Niee... Instrukcja: Wciśnijcie 'Start' i wybierzcie program unlzx, który jest piecową wersją amigowego programu do rozpakowywania archiwów LZX.

Autor: Alex Kazik
Rozmiar: 42K

TXT2HTML

Od niejakiego DoktoraNO dostałem informację o programie, który konwertuje zwykłe pliki tekstowe ASCII do formatu HTML. Chyba na odwrót – pomyślałem! Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że Doktorek miał rację. Txt2html konwertuje, a właściwie dodaje TAG'i (znaczniki HTML) do naszego tekstu w odpowiednich miejscach, np. Enter, TAB itp. Program jest szczególnie przydatny w przypadku, gdy napiszemy wcześniej jakiś tekst, np. powieść i chcemy ją potem opublikować w sieci (widzę więc, że zapotrzebowanie społeczne na ten program jest ogromne – przyp. AB). Txt2html zrobi za nas całą „czarną robotę". Program nie posiada własnego GUI, bo i po co. Wszystko co trzeba wpisać w CLI, to

txt2html plik_wejściowy plik_wynikowy

Jak ktoś by się uparł, program posiada jeszcze kilka innych funkcji, opisanych w dokumentacji, jednak to co podałem w zupełności wystarczy.

Autor: Giambattista Bloisi
Rozmiar: 13K

SCREEN ZAP

Program ten służy do... zamykania wszelkich okienek. Co ciekawe, zamyka on również okna, które przez różne zwieszki popadły w niepamięć. Dlatego też opis ten zostawiłem na koniec, czekając na zawieszenie się czegoś i... udało się, a ScreenZap działa znakomicie.

Autor: Lars Clausen
Rozmiar: 11K

Do następnego.

Tomasz Slide Kasprzak

aniol@magownia.w.pl

Photogenics 5.0

Chyłkiem i znienacka Paul Nolan wypuścił upgrade przemieniający Photogenics'a 4.x w Photogenics'a 5.0, zaskakując nas tym jak dresiarz z gazrurką wyskakujący zza węgła. Skok o cały (prawie) numer do przodu powinien być solidnie uzasadniony. Czy jest? Tu odpowiedź jest prosta – nie. Photogenics 5.0 działa i wygląda tak, jak Photogenics 4.x powinien wyglądać i działać od samego początku.

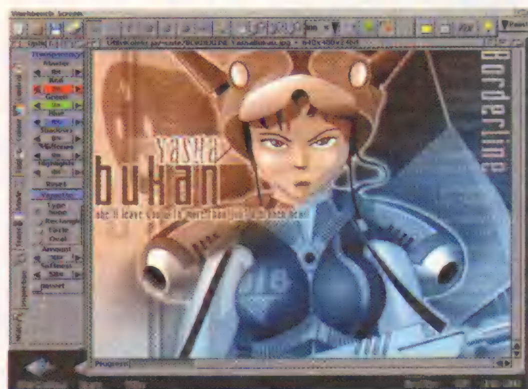


Zacznijmy może od wspominek. Photogenics był zawsze jednym z najlepszych (jeśli nie najlepszym) programem do image processingu na Amidze. Po rewelacyjnej jak na owe czasy wersji 3.x zniknął na jakiś czas amigowcom z oczu i popadł nieco w zapomnienie. Rzecz jasna nie każdy o nim zapomniał. Ja po dziś dzień, mimo zalewu nowych wersji Image FX'a oraz Art Effecta używam abolicyjnej wersji 3.5 i pomimo wad wynikających z wieku programu (brak opcji pracy z warstwami, te sprawy), bardzo go sobe chwalę. Paul Nolan (autor Photogenics'a) uradował wszystkich wiadomością o wypuszczniu Photogenics'a NG w wersji 4.0. Jednak po bliższym zapoznaniu się z programem, szczena mi opadła (podejrzewam, że nie tylko mnie). W tym czasie operowałem na 040/40 (AGA) i program zaskoczył mnie totalnie. Niestety głównie negatywnie. Całkowita zmiana interfejsu (no... prawie całkowita) nie była zaskoczeniem, gdyż autor o tym uprzedzał. Wprowadzono mnóstwo nowości, które pozwalały na łatwe uzyskanie iście fantastycznych efektów. Wracając do negatywnych stron wersji 4.x:

1. Prędkość. Inne image-processory przy Photogenics'ie 4.x to demony szybkości. I bynajmniej nie chodzi tu głównie o szybkość działania filtrów, bo ta zawsze jest mniej więcej podobna, ale o... uruchamianie się programu oraz szybkość działania jego interface'u. Nikomu nie polecam odpalania Photogenics'a 4.x na układach AGA. Nie dość, że używanie AGAtki do oglądania działania efektów mija się z celem, to w dodatku praca staje się mordęgą (przypominają się czasy, gdy pracowało się na gołej A1200). W miarę sensowną prędkość uzyskuje się dopiero na szybkich 040 (40/50Mhz) + (obowiązkowo!!!) karta graficzna. Daje ona programowi sporego kopa (nawet stareńka CyberVision 64, na której aktualnie pracuję). Jeśli chce się pracować naprawdę sensownie, zostaje co najmniej 060 i szybka karta gfx.

2. Interface. Wersja 4.1 (którą posiadałem) miała POTWORNE błędy. Zupełnie jakby autor nie nauczył się niczego, podczas tworzenia poprzednich programów. Podstawowe błędy w interfejsie, jego nieczytelność, brak jakichkolwiek requesterów wyjaśniających, czemu operacja się nie udała lub, dlaczego nie można jej wykonać, a zwłaszcza brak wskaźnika zaawansowania procesu (progress bar). Ta ostatnia wada była dobijająca. Można było włączyć dany efekt i... czekać. Czasami program go wykonywał, czasami nie. I można było jedynie spekulować czy program pracuje nad danym efektem, czy dałasobie spokój. Część opcji w ogóle nie działała. Gdy dostałem tę wersję, to (przed jej obadaniem) obiecałem szefuńciowi, że napiszę artykuł. Niestety nigdy on nie powstał z tego prostego powodu, że program mnie dobił. „User friendly" to pojęcie, którego nie można zastosować w stosunku do Photogenics'a 4.1 (wersji 4.2 i następnych (o ile takowe były) z serii 4.x nie widziałem).

„IMAGE FX I ART EFFECT SĄ POWAŻNYMI KONKURENTAMI, MAJĄCYMI SWOJE ZALETY I WADY, ALE PHOTOGENICS TO PROGRAM MOGĄCY BEZ KOMPLEKSÓW Z NIMI KONKUROWAĆ"



Skończmy te gorzkie żale i przejdźmy do właściwego tematu, czyli wersji 5.0. Na początek dość powiedzieć, że niemal wszystkie błędy zostały usunięte. Nie zmieniły się jedynie wymagania sprzętowe. Interface poważnie ulepszono, dodano sporo pomniejszych gadżetów usprawniających i uprzyjemniających pracę. W porównaniu z poprzednimi wersjami znacznie przyśpieszono jego pracę. Można nawet powiedzieć, że na układach AGA da się pracować (pomijając ograniczenia wynikające z budowy kości). Pojawił się zapomniany progress bar, teksty pomocy wyjaśniające do czego służy dana opcja (tool tips) i duzio, duzio więcej. Podsumowując - program w tej postaci i na odpowiednio dopalonym sprzęcie zaczął nadawać się do użytku, a że nigdy nie miałem wątpliwości, iż musi to być potężne narzędzie do image processingu z zapałem zabrałem się za testowanie.

Nie podam Wam minimalnej konfiguracji do odpalenia Photogenics'a, bo sam autor w instrukcji tego nie czyni. Robi to zapewne wychodząc ze słusznego poniekąd założenia, że dla dużych image processorów nie istnieje tak naprawdę pojęcie „minimalna konfiguracja". Podane przeze mnie wcześniej konfiguracje już znacie, natomiast jeśli chodzi o ilość pamięci, to na 16MB FAST można pobawić się programem i wykonać parę prostych prac. Nie da się natomiast przy takiej ilości pamięci pracować na wielu warstwach i wykonywać bardziej skomplikowanych czynności. Warto więc posiadać co najmniej 32 megsy pamiątki, ale przyglądając się w jakim tempie program łyka megabajty, to zalecana ilość pamiątki zbliża się do 64 megabajtów. A jeśli ktoś ma jeszcze więcej, to na pewno jeszcze lepiej.

Photogenics odpali się w każdej rozdzielczości dostępnej na Twoim sprzęcie (także jako okienka na ekranie Workbencha). Są jednak dwa „ale". Autor nie poleca używać trybów DBL PAL, DBL NTSC i MULTISCAN, ponieważ poważnie spowalniają wyświetlanie obrazu, a w

konsekwencji sam program. Poza tym, chociaż w wersji 5.0 na układach AGA da się pracować (jak pisałem jest znacznie szybsza od wersji 4.x) to w trybach COLOUR MAPPED (8 bitów) zauważyłem spore przekłamania w wyświetlaniu interface'u, co momentami czyni pracę niemożliwą. Natomiast jeśli chcemy użyć trybu HAM-8, dostępne są jedynie rozdzielczości z rodziny SUPER HIRES (1280*X) (od 1280*200 do 1280*512). A to grozi poważnym uszczupleniem CHIP MEM, rzekłbym do granic możliwości.

Jak wygląda Photogenics możecie obejrzeć na screenach obok. Górny panel zawiera najprostsze opcje, nad którymi nie sposób się rozwodzić. Ot ładowanie, zapisywanie, drukowanie, rysowanie linii prostych, okręgów, wypełnianie kolorem, powiększanie i pomniejszanie obrazu, wybór filtrów, undo/redo (możemy ustawić dowolną ilość kroków UNDO) i tym podobne barachło, z którymi zetknął się każdy, kto choć raz zapuścił dowolny program malarski. Na uwagę zasługuje tylko Text Tool - opcja zaiste przystosowana do jednego z najlepszych programów do image processingu (i nie tylko) do którego tytułu Photogenics przecież pretenduje. Napomknę jedynie o takich opcjach, jak antyaliasing czy przenikanie. Po lewej stronie widzimy okienko OPTIONS i jego podopcje: Control (tu ustalamy rodzaj techniki malarskiej oraz jej preferencje, ustawiamy i operujemy obrazkiem, warstwami, kanałem alpha, drugim obrazkiem (do przenikania), Colour (tu wyjaśnienia są zbędne), Tool (tu możemy konfigurować filtry), Inspection (efekt nazwałbym „ruchoma lupa") oraz NGIO (wybór formatów ładowania/zapisywania a także ustawienie programu, jaki miałby obsługiwać drukarkę). Górne menu składa się z czterech... eee... menu. W menu Project oprócz typowych opcji Load/Save, możemy także dowolną grupę rysunków przenieść do żądanego formatu (Batch Convert). Menu Image służy nam do znęcania się nad obrazkiem. Możemy go obracać, skalować i tym podobne rzeczy. Menu Layer, jak łatwo się domyślić, udostępnia nam szereg opcji niezbędnych podczas pracy z warstwami. Końcowe Menu Help - udostępnia nam pomoc, ładując z instrukcji interesujące nas rozdziały (nie zapomnij w preferencjach skonfigurować używanego przez siebie browsera), a także spore novum, które z pewnością ucieszy użytkowników modemów - online help.

Interface, gdy tylko zaczął działać z przyzwoitą szybkością i pozbył się upierdliwych bugów, okazał się sensownie zaprojektowany i przyjemny w obsłudze. Pomimo swego rozbudowania nie sprawia żadnych kłopotów. Jak już mówiłem, jego działanie znacznie przyśpieszono, ale nie oznacza to, że jest błyskawicznie. Czasami poczekamy parę sekund na wyświetlenie okienka (040/25Mhz).

Pora na przedstawienie formatów INPUT/OUTPUT. Program rozpoznaje i wczytuje następujące formaty: BMP, ILBM (występowały problemy z obrazkami w trybie HAM-8), IFF-DEEP, JPEG, PCX (były pewne problemy), Photogenics (wewnętrzny format programu i zapewne najpewniejszy dla przechowywania efektów stworzonych za jego pomocą), PICT, PNG, PPM, PSD, RAS, SGI, TARGA, TIFF, XBM, XPM, XWD, a także... każdy format rozpoznany przez datatype'y. Jeśli chodzi o zapis to obsługuje on (oprócz wymienionych formatów rozpoznawanych przy ładowaniu): EPS i PS. Przy opcjach zapisu mamy kolejną ciekawostkę, mianowicie SAVE FOR THE WEB. Istnieje tu możliwość zapisu w dwóch najpopularniejszych w sieci formatach graficznych JPEG i PNG. Mamy możliwość ustawiania stopnia kompresji i podglądu jak obrazek wygląda aktualnie, a jak po kompresji (dotyczy to oczywiście tylko formatu JPEG, bo PNG nie powoduje żadnych strat jakościowych). Mało tego - po obliczeniu ile rysunek będzie zajmował po spakowaniu, program poinformuje nas, jaki będzie jego czas wczytania przy modemach 28 kbps, 56 kbps i 300 kbps. Rzecz jasna to czysta teoria, bo program musi zakładać, że szybkość przepływu danych jest stała, co przy naszych łączach jest całkowitą abstrakcją, ale i taka mała rzecz cieszy. Napomknąć tu należy, że w całym programie przy operacjach z paletą możemy zerknąć jakie są wartości koloru nie tylko w RGB czy HSV ale jaka jest jego wartość w HTML'u! Osobom projektującym strony WWW wszystkie te opcje na pewno się przydadzą.

Należy pamiętać, że Photogenics udostępnia nam nie tylko możliwość profesjonalnej obróbki obrazu, ale i posiada zaawansowane Techniki malarskie (Media). Program oferuje czternaście zaawansowanych technik malarskich. Niektóre z nich są naprawdę zadziwiające (co powiecie na malowanie... flarą?), a uzyskane przez nie wyniki są interesujące. W kolejności są to: airbrush (aerograf), chalk (kreda), smear (rozmazywanie), smudge (mieszanie i rozmycie w jednym - daje świetne efekty), sponge (gąbka - znakomite! obrazek jakby „nasiąkał" danym kolorem czy efektem), pen (ołówek), i water color (farba malarska). Kolejna grupa narzędzi należy do tak zwanej Fire-group, gdzie rysuje się właśnie za pomocą opcji Fire Paint. Do narzędzi należą: sparkle (malowanie za pomocą wielu małych flar), neon (nie ma co tłumaczyć), lens flare (wyżej wspomniane malowanie flarą), fire wall (trudno to wytłumaczyć, wyobraźcie sobie... ognisko mające epicentrum na dole i zmniejszające się płomienie ku górze, no i... cholera trudno to wytłumaczyć...), fire (ogień) i fireball (eksplozja płomienia). Każde z narzędzi konfigurujemy za pomocą trzech parametrów: pressure (nacisk), size (rozmiar) i transparency (przenikania). Niestety, do pełnego wykorzystania możliwości z nich płynących, trzeba co najmniej procesora

„NALEŻY PAMIĘTAĆ, ŻE PHOTOGENICS UDOSTĘPNIA NAM NIE TYLKO MOŻLIWOŚĆ PROFESJONALNEJ OBRÓBKI OBRAZU, ALE I POSIADA ZAAWANSOWANE TECHNIKI MALARSKIE"

060 (chyba że wystarczy nam malowanie prostokątów, kółek i linii prostych ;). Na koniec zachowałem najlepsze: do każdej techniki malarskiej możemy podpiąć dowolny filtr z oferty Photogenics'a!

No właśnie, jakie program posiada filtry? Na pierwszy rzut oka ilość filtrów nie jest może imponująca, jak np. w Photoshopie (nie napisałem „w pecetowym Photoshopie", bo i my mamy Photoshop'a pod Fusion - szkoda tylko, że macowe programy żrą tyle pamięci - mniej więcej tyle co Photogenics ;), jednak szybko okazuje się, że konfigurowalność filtrów z połączeniem działania innych efektów, daje wyniki nie tylko wystarczające, ale zbijające z nóg. Można też tu znaleźć efekty rzadko dotąd spotykane, jak np. redukcja efektu czerwonych oczu, znanego nam ze zdjęć robionych aparatami kiepskiej jakości. Opcja bardzo przydatna przy obróbce zeskanowanych zdjęć z wakacji na plaży nudystów. Niby wszystko OK, ale przecież kilkanaście dodatkowych filtrów nie zaszkodziło-









by programowi, a uzyskalibyśmy więcej kombinacji efektów. Mam nadzieję, że autor Photogenics'a szybko wypuści nowy upgrade, zwiększający ilość filtrów. W wersji 5.0 mamy do dyspozycji 10 grup filtrowych:

1. BLUR: Blur, Cross Blur, Fire Blur, Gaussian Blur, Motion Blur, Pan Blur, Plus Blur, Radial Blur, Roll Blur, Star Blur.

2. COLOUR: Add Colour, Bi Colour, Channel Treshold, Colour to Grey, Difference RGB, Invert Brightness, Negative, Posterise, Sepia, Solarise, Substract Colour, Treshold.

3. CONVOLVE: Convolve, Edge Detect, Sharpen, Unsharp Mask. Podopcja Convolve ma ponadto do dyspozycji 17 edytowalnych i zapisywalnych filtrów operujących na matrycy 3 na 3. Są to: Bas Relief, Blur Low, Cracked Paint, Crayon, Drawing, Edge Grow, Emboss, Enhance, Focused, Gaussian, Grainy, Offset, Old_Sharpen, Rise, Sharpen Low/Medium/High.

4. MAP: Bump Map, Contour Map, Displace Map.

5. MULITIVISION: Double/Triple/Quad/Penta/Octa/Nona Vision.

6. RETOUCH: Adjust, Burn, Colourise, Darken, Dodge, Lighten, Hardlight, Overlay, Multiply, Screen, Soft Light, Tint.

7. RUB: RubAdd, RubBrightness, RubDarken, RubDifference, RubEmboss, RubLighten, RubMultiply, RubOr, RubPaint, RubSubtract, RubTiled, RubThru.

8. SPECIAL: BurnThru, Deinterlace, Fire, Remove Red Eye.

9. STYLISE: Add Noise, Bas Relief, Bizzare Pixelize, Channel Randomise, Emboss, Min, Max, Pixelize, Randomize.

10: TRANSFORM: Clone, Channel Flip, FlipX, FlipY, Roll, Tile.

Jak widać, Photogenics skupia się na efektach do pracy profesjonalnej, ale szkoda, że nie ma tu takich efekciarskich filtrów, jak choćby znane z Photoshopa foliowanie obrazka. Działanie efektów możemy konfigurować w okienku Mode. Konfiguracja części efektów ma niespotykane dotąd możliwości. Wszystkie filtry są drobiazgowo opisane w instrukcji.

Grzechem, rzekłbym, pierworodnym byłoby, gdyby program nie umożliwiał pracy za pomocą takiej sztuczki, jak Warstwy (Layers). Photogenics 5.0 pracuje na dowolnej liczbie warstw. Jest ona limitowana jedynie wielkością Twojej pamięci. Nie mu tu nic innowacyjnego – Art Effect posiada tę możliwość już od jakiegoś czasu. Photogenics ma natomiast coś całkowicie nowego – warstwy dzielą się na Paint Layer i Image Layer. Image Layer to zwykła warstwa dobrze nam znana z innych programów, natomiast Paint Layer to warstwa powstała, przez użycie technik malarskich! Jakie otwiera to możliwości, chyba nie muszę mówić. Jest to nowa jakość w tego typu programach i nic dziwnego, że gdy tworząc Paint Layer, dodatkowo pod technikę malarską podepniemy jakiś filtr, procesorowi może zrobić się ciepło. Jednym słowem, operacje na warstwach to naprawdę mocna strona programu. Gdy do tego dodamy efekty kanału Alpha i możliwość użycia tzw. Second Picture (do „zwykłego" przenikania), to robi się naprawdę gorąco.

Photogenics dzielnie sprawia się także z wydrukami. Możemy drukować za pomocą programu Studio Print i genialnego, znanego chyba wszystkim użytkownikom drukarek – Turbo Printa. To w zupełności załatwia sprawę – lepiej być nie może.

Tyle suchych informacji. I najważniejsze – co program potrafi? I tu uwaga – program potrafi dużo, a nawet jeszcze więcej. Image FX i Art Effect są poważnymi konkurentami, mającymi swoje zalety i wady, ale Photogenics to program mogący bez kompleksów z nimi konkurować, a niekiedy patrzeć na nie z góry, dzięki swoim niepospolitym możliwościom. Pamiętajmy, że Photogenics to nie tylko image–processor stworzony z myślą o eksperymentowania z grafiką, tworzenia efektów korzystających z warstw, kanału alfa i operacji na palecie, ale także program malarski mający w tej dziedzinie niespotykane dotąd możliwości. Jak twierdzi Paul Nolan, Photogenics to program innowacyjny i korzystający z innowacyjnych rozwiązań. Trudno się z nim nie zgodzić.

Żaden program nie może mieć samych zalet... Wady Photogenics'a 5.0:

– brak magic wand (choćby tak beznadziejnej, jak w Art Effect)

– brak opcji „małego" podglądu działania filtru, ale nie jest to zbyt ważne, gdyż filtry działają w miarę szybko, a każdą zmianę można błyskawicznie cofnąć, bo o ile nie zatwierdzono ją opcją FIX, będzie nie zmianą, tylko właśnie podglądem. Zresztą opcja „małego" podglądu też ma swoje minusy, a absurdalnie największy to ten, że jest mały...

– udało mi się parę razy zawiesić program, ale nie dostrzegłem w tym żadnej prawidłowości. Photogenics najprawdopodobniej alokuje tyle pamięci, ile mu potrzeba do danej operacji, ale nie sprawdza ile jej realnie zostało (a przynajmniej nie czyni tego przy części operacji).

– brak obsługi animacji (tu już się czepiam, bo program nie został do tego stworzony, ale spowodowane jest to tym, że Amiga nie ma żadnego solidnego programu do obróbki i konwersji animacji we wszelakich formatach od Anim 5/7/8, przez AVI, Quick Time, po MPEG'a).

– średnia ilość filtrów, brak bajeranckich efektów znanych z innych programów

Są programy, które nie mają żadnych zalet. Photogenics do tej grupy, rzecz jasna, nie należy. Zalety:

– Photogenics jest jednym z trzech najlepszych image processorów na rynku amigowym, a już na pewno najciekawszym programem malarskim w ogóle.

– Ma możliwości, których na próżno szukać u amigowych konkurentów, a co najważniejsze również na innych platformach sprzętowych.

– Od wersji 4.x jest wciąż ulepszany i aktualizowany. W dobrym tempie. Wszelkie upade'ty i informacje na temat rozwoju programu znajdziemy na stronie www.paulnolan.com.

Mógłbym w tym momencie, z zegarmistrzowską precyzją opisać jak działają wszystkie opcje programu, a także wszelakie ich warianty, podopcje, oraz ich korelacje z kolejnymi opcjami. Nie zrobię tego, z owych prostych powodów:

PRIMO: Nie chce mi się, chociaż gdybym nabazgrał więcej, dostałbym więcej kasy.

SECUNDO: Wszystkie opcje są drobiazgowo opisane w instrukcji w formacie HTML, dołączanej do programu. Do tego służą instrukcje, natomiast gazeta recenzująca program nie jest po to, aby je przepisywać.

Uważając, że obowiązek swój recenzencki wypełniłem, udaję się teraz do przybytku, z greki zwanego klozetem, aby przeżyć tam parę intymnych chwil z książką Glena Cooka pt. „Zimne miedziane łzy". Adieu!

Little Horror

P.S. Byłbym zapomniał... Gdzie kupić Photogenics'a, jak skontaktować się z autorem, skąd ściągnąć upgrade'y? Ano stąd: www.paulnolan.com

AmigaOS 3.9

Nareszcie! Oczekiwałem tej przesyłki z wielką niecierpliwością. Kupiłem AmigaOS 3.9 i chciałbym podzielić się z Wami swoimi pionierskimi wrażeniami z nowym systemem Amigi.

Napomknę, że nie kupiłem OS 3.5, gdyż nie byłem do niego wystarczająco przekonany. Za to do OS 3.9 przekonałem się całkowicie. Dla mnie, użytkownika OS 3.1 wszystko jest nowe i taki punkt widzenia obrałem w tym artykule. Do rzeczy...

Nowy system kosztował mnie 190 zł. Zamówiłem go w firmie Matay, tuż po jego premierze (w grudniu). Miałem szczęście, gdyż w styczniu cena nowego systemu zwiększyła się i teraz wynosi 220 zł. Dzięki temu, że zamówienie złożyłem jeszcze w grudniu, ominęła mnie podwyżka :)

PIERWSZE WRAŻENIA

Drżącymi rękoma otworzyłem paczkę. Jest! Byłem wniebowzięty. Pomyślałem, że po raz pierwszy od wielu lat system mojego komputera odmłodnieje. Zauważyłem, że płytka z systemem ma dość ładny design, ponadto w pudełku jest instrukcja zawierająca niezbędne informacje odnośnie instalacji nowego systemu. A co on oferuje? Jako że wcześniej używałem systemu w wersji 3.1, przesiadka od razu na OS 3.9 (bez okresu przejściowego w postaci OS 3.5) spowodowała, że wiele rzeczy jest dla mnie nowych, oto one:

- programy multimedialne (odtwarzacz MP3, odtwarzacz filmów AVI & QT, nowy player CD)
- przeglądarka internetowa A-Web 3.4 SE (nowa wersja)
- pełny pakiet do pracy z Internetem i sieciami lokalnymi (Genesis)
- programik służący do grupowania najczęściej wykorzystywanych programów (AmiDock)
- najnowsza wersja systemu WarpOS 5.0 do obsługi procesorów PowerPC
- narzędzia do obsługi napędów ZIP i JAZZ (IomegaTools)
- podrasowany Shell!
- usprawniona obsługa datatypes
- zintegrowana z systemem obsługa popularnych archiwizerów (lha, lzx, dms, zip...)
- szybkie wyszukiwanie danych (plików, katalogów itp.)
- nowy picture.datatype (optymalizowany pod PPC)!
- wiele nowych narzędzi (AslPrefs, nowy requester Info, nowy zegarek, font cache, color wheel i wiele innych)
- dokumentacja w formacie AmigaGuide i HTML (po angielsku i niemiecku)

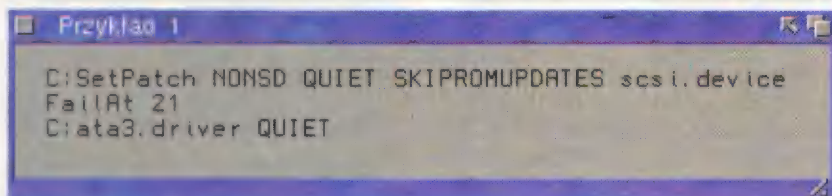
Minimalne wymagania nowego systemu to: czytnik CD-ROM, twardy dysk, procesor minimum 68020, Kickstart 3.1 (wersja 40.xx), 6 MB Fast RAM.

INSTALACJA

Przed przystąpieniem do instalacji nowego systemu zalecam, aby wcześniej zrobić kopię bezpieczeństwa partycji systemowej. Licho nie śpi, a w razie kłopotów (co nie oznacza, że takowe wystąpią) kopia będzie Twoim jedynym ratunkiem. Ja do tego celu używam programu Diavolo, który jest według mnie rewelacyjny. Pamiętaj także o polskiej lokalizacji dla OS 3.9. Amiga Inc. przyzwyczaiła już nas do tego, że nie dostarcza z systemem polskiej wersji językowej. Rozwiązanie tego problemu to skorzystanie z powstałej niezależnie lokalizacji, której autorem jest Paweł Gołdyn. Wspomniana lokalizacja znajduje się na bieżącym CoverCD.

Wróćmy jednak do samej instalacji. Włóż płytkę z systemem do CD-ROM'u, na blacie Workbencha pojawią się trzy nowe ikony: AmigaOS3.9 (zawiera instalatora systemu), Emergency-Boot (tworzy dyskietkę startową, bardzo pomocna w razie kłopotów z dyskiem i CD0:CDDA (czyli najzwyklejszą ścieżkę dźwiękową). Na początek zajmiemy się





Emergency Disk

W celu stworzenia dyskietki startowej (Emergency Disk), włóż dyskietkę do stacji i kliknij na ikonę AmigaOS3.9. Wejdź do OS-Version3.9 i uruchom OS3.9-Installation. Po chwili zobaczysz program instalacyjny. Teraz wybierz Emergency Disk. Dalej postępuj zgodnie z zaleceniami programu instalacyjnego. Dobrze jest zrobić od czasu do czasu nową dyskietkę startową, zostaną wtedy uwzględnione zmiany jakie zaszły w systemie w trakcie korzystania z komputera (np. w przypadku zmiany karty graficznej lub parametru Unit jakiegoś urządzenia). Pomaga to uniknąć kłopotów w sytuacjach, kiedy Emergency Disk będzie potrzebny. W czasie tworzenia dyskietki startowej, proponuję zapoznać się z instrukcją zamieszczoną na CD (oczywiście, jeżeli znasz angielski lub niemiecki). Może kiedyś doczekam się polskiej wersji... Optymista ze mnie? :) Bardzo ważną cechą E.D. jest to, że sam dostosowuje się do Twojej konfiguracji sprzętowej. Jeśli więc posiadasz kartę graficzną, nie musisz się obawiać, że przy uruchamianiu systemu z dyskietki nic nie zobaczysz, bo obraz będzie wyświetlany w 15 kHz. Nie! Ten problem już nie istnieje. Jeżeli używasz trybów VGA, obraz również będzie wyświetlany w tych trybach. Jeśli masz kartę GFX, to będziesz miał obraz na karcie GFX. Myślę, że to świetne rozwiązanie. Nareszcie ktoś pomyślał.

Mniej więcej w połowie tworzenia E.D. instalator spyta Cię czy korzystasz z adaptera 4xIDE lub SCSI. Myślę, że tutaj jest wszystko jasne. Ja mam FastATA, więc wybrałem SCSI. Posiadacze adaptera 4xIDE firmy Elbox, również powinni wybrać SCSI. Będąc użytkownikiem FastATA, musiałem zmodyfikować skrypt startujący E.D., tak aby kontroler zadziałał (przykład 1)

Po zakończeniu operacji tworzenia E.D., proponuję uruchomić komputer właśnie z jego (E.D.) wykorzystaniem, aby sprawdzić jak się spisuje nasza dyskietka startowa. Uwaga: w trakcie uruchamiania systemu z dyskietki pojawi się requester informujący o braku układu klawiatury AmigaPL-USA. Kliknij wtedy na Continue.

AmigaOS 3.9

Uruchom ten sam program instalacyjny, którym stworzyłeś Emergency Disk. Teraz kilka słów wyjaśnienia, zanim przystąpisz do instalacji sa-

AMIGA INC. PRZYZWYCZAIŁA JUŻ NAS DO TEGO, ŻE NIE DOSTARCZA Z SYSTEMEM POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ



mego systemu. Jeżeli jesteś użytkownikiem AmigaOS 3.5, wybierasz opcję „OS 3.9 update installation over OS 3.5". W przypadku gdy nie masz zainstalowanego AmigaOS 3.5, a jedynie OS 3.1 (tak jak ja), wybierasz „OS 3.9 full installation over OS3.0 or empty HD" i klikasz na Proceed. Instalator zapyta, czy zgadzasz się z warunkami licencji. Potwierdzasz. Następnie wybierz partycję, na którą ma być zainstalowany system. Ma to być partycja startująca (boot partition) o najwyższym priorytecie. Potem program instalacyjny zapyta Cię o preferowany język. Polskiego oczywiście nie ma, w tym wypadku wybierz angielski. Kolejne pytanie instalera dotyczy drukarki. Jeśli masz takowe urządzenie, wybierz odpowiedni sterownik. Teraz przyszła kolej na obłożenie klawiatury (możesz wybrać amerykańską). Na pytanie dotyczące instalacji na twardym dysku dodatkowych tapet dla Workbencha, radzę odpowiedzieć twierdząco (całość zajmuje ok. 10 MB). Ja zainstalowałem i nie żałuję.

Gdy się już z tym uporasz, zacznie się proces instalacji nowego systemu. Będziesz musiał teraz trochę poczekać. W porównaniu z czasem instalacji takiego Windows Millenium (około godziny), instalacja amigowego systemu to przerwa w życiorysie sięgająca najwyżej kilkunastu minut.

RAZEM Z OS 3.9 DOSTARCZANY JEST PROGRAM GENESIS (W PEŁNEJ WERSJI!), SŁUŻĄCY DO ŁĄCZENIA SIĘ Z INTERNETEM



Pamiętaj o zarejestrowaniu się na stronie http://www.amiga.com/3.9/ dzięki temu będziesz informowany o kolejnych darmowych uaktualnieniach. Będziesz także mógł skorzystać z pomocy w razie ewentualnych kłopotów.

Pod koniec procesu instalacji, program zapyta jeszcze o sterowniki do CD-ROM'u i karty graficznej (jeśli takową posiadasz). Po zakończeniu instalacji, właściciele FastATA będą jeszcze musieli ręcznie dokonać zmian w startup-sequence, analogicznie do opisywanych w przypadku Emergency Disk (należy dopisać dokładnie takie same parametry dla komendy SetPatch - patrz przykład 1).

Po dokonaniu niezbędnych zmian i zrestartowaniu komputera okazało się, że system się nie uruchamia! Widoczne były tylko partycje poniżej granicy 4 GB (mam 20-gigabajtowy dysk)! Po wyłączeniu i ponownym włączeniu Amigi, system wystartował poprawnie i wyświetlił wszystkie partycje na blacie.

Internet

Posiadacze modemów powinni zainstalować także oprogramowanie do łączenia się z Internetem i wykorzystywania jego zasobów. Razem z OS 3.9 dostarczany jest program Genesis (w pełnej wersji!), służący do łączenia się z Internetem i obsługi sieci lokalnych. To wielki krok w porównaniu z okrojoną wersją Miami, dostarczaną z OS 3.5. Obsługą poczty zajmuje się oczywiście AmigaMail. Nowa wersja programu jest całkiem niezła, chociaż do (darmowego) YAM'a wiele jej jeszcze brakuje. Na początek jednak AmigaMail powinien wystarczyć.

Do korzystania z dobrodziejstw WWW, Amiga Inc. zaserwowała nam ponownie A-Web'a SE, podobnie jak to miało miejsce w przypadku OS 3.5. Do tej pory korzystałem z Voyagera 3, jednak po zapoznaniu się z możliwościami jakie oferuje nowa wersja A-Web'a, wziąłem rozwód z Voyagerem ;).

Instalacja pakietu internetowego jest bardzo prosta, więc nie będę się nad nią rozwodził. Jeżeli jednak będziesz miał z tym problemy, napisz do mnie! Spróbuję pomóc w miarę możliwości.

PowerPC

Nowa wersja systemu zawiera także system WarpUP w wersji piątej, do obsługi programów pisanych dla PowerPC. Także picture.datatype optymalizowany jest pod kątem PPC (po wykryciu obecności PowerPC, przełącza się w tryb pracy dla tego procesora).

POPRAWKI

Po zainstalowaniu systemu nadszedł czas na instalację polskiej lokalizacji (np. dostępna na tym CoverCD lub na Aminecie). Kolejną sprawą jest komenda SetPatch, która niestety nie jest instalowana w najnowszej dostępnej wersji! Nowsza wersja tego programu znajduje się w katalogu „AmigaOS3.9:OS-Version3.9/Emergency-Disk/C/„. Należy skopiować ją do katalogu C:, zastępując starszą wersję. Podobnie sprawa wygląda w przypadku FastFileSystem. Jego nowsza wersja znajduje się w katalogu „AmigaOS3.9:OS-Version3.9/L/„. Po skopiowaniu systemu obsługi plików do L:, trzeba jeszcze uaktualnić ten zapisany w RDB Twojego twardego dysku. Zrobisz to tak:

1. Upewnij się, że w ikonie HDToolBox'a masz ustawiony tooltype ASKDEVICE=YES
2. Uruchom HDToolBox, wybierz sterownik urządzenia i kliknij na „OK".
3. Z listy dostępnych dysków wybierz ten, na którym chcesz dokonać aktualizacji filesystemu i kliknij na „Pokaż partycje".
4. Wybierz partycję i kliknij na „Dodaj/Zaktualizuj". Wybierz z listy „Fast File System" i kliknij na „Zaktualizuj file system". W requesterze wybierz „FastFileSystem", kliknij na „Wczytaj", a następnie na OK. Powtarzaj punkt 4, aż zaktualizujesz filesystem na wszystkich partycjach danego dysku.
5. Kliknij na „Zapisz", a potem na „Wyjście".
6. No i gotowe! Nowa wersja FastFileSystem zainstalowana!

OS 3.9 posiada specjalny cache dla fontów, który jednak podczas instalacji nie zostaje uak-



tywniony. Ten systemowy cache działa podobnie do tego, znanego od dawna np. z MCP. Jeśli chciałbyś jednak skorzystać z systemowego cache dla fontów (wyłącz wcześniej analogiczną opcję w MCP!), otwórz okienko shell'a i wpisz:

```
MakeDir FONTS:_Cache
SetEnv ENVARC:diskfont „cache=yes"
```

Teraz zresetuj Amigę. Aby upewnić się, że wszystko działa jak należy, uruchom FixFonts. Dysk trochę pomieli i gotowe.

Błąd w skrypcie instalacyjnym powoduje brak nowych ikon dla Commodity. Znajdują się one w katalogu „AmigaOS3.9:OS-Version3.9/icons" i należy je zainstalować ręcznie. ToolsDaemon nie działa z OS 3.9? Niby tak, ale ściągnij z Aminetu program uaktualniający ToolsDaemona do wersji 2.2, a wszystko wróci do normy :) Jeżeli masz kłopoty z Birdie, upewnij się, że uruchamiasz program bez parametru NOICONBORDER i FLOODMASKWB. Teraz Birdie powinno działać. Problem z niedostatkiem pamięci Chip odczuwają użytkownicy nie posiadający karty graficznej. Nowe ikony są piękne, ale i pamięciożerne. Aby zaradzić temu problemowi, na płycie w katalogu „AmigaOS3.9:Contribution/Workbench/„ znajduje się program WBCtrl, który pomoże rozwiązać problem. W tym celu należy dokonać zmian w startup-sequence. Po komendach włączających przypisania (assign), dopisz:

```
C:FBlit ;(domyślne ustawienia!)
C:WBCtrl IMT=ICONFAST
C:LoadWB SIMPLEGELS
```

Skopiuj WBCtrl do C:. W preferencjach Workbencha włącz opcję „Obraz w: Pamięć graficzna". Jeżeli nic nie popsułeś, wszystko będzie OK. Po resecie powinieneś mieć znacznie więcej pamięci Chip. Klawiszowi HELP przyporządkowano funkcję pomocy, jednak aby zadziałała poprawnie, musisz skopiować workbench.guide z „AmigaOS3.9:Emergency-Boot/Locale/Help/english/Sys/„ do „HELP:english/sys/„. Teraz kiedy wskażesz myszką jakiś obiekt i wciśniesz klawisz HELP, zobaczysz tekst pomocy. Jest to bardzo pożyteczna funkcja. Szkoda tylko, że zaimplementowano ją dopiero w OS 3.9. Może autor polskiej lokalizacji dla OS 3.9 skusi się i przetłumaczy również workbech.guide?



NARZĘDZIA

Tyle odnośnie samej instalacji i usprawnień, przejdźmy teraz do ciekawszych aspektów systemu. Zajmiemy się narzędziami systemowymi, na pierwszy ogień pójdzie systemowy odtwarzacz filmów AVI, MOV i QT o nazwie

Action.

Na płycie znajduje się katalog „Video", zawierający wiele filmów w wymienionych wyżej formatach. Action do złudzenia przypomina MooVid'a i nie ma w tym nic dziwnego, skoro sam Laszlo Torok przygotował ten program na potrzeby OS 3.9. Nareszcie mamy w systemie przeglądarkę filmów! Jedynym niedociągnięciem, które zauważyłem podczas korzystania z Action jest fakt, że nie mogę obejrzeć filmu w kolorze na oknie WB. Użytkownicy kart graficznych prawdopodobnie nie będą mieli tego problemu. Jak widać Amiga z kartą graficzną powoli staje się standardem. Szkoda, że Mediator jest tak potwornie drogi :((oj szkoda, szkoda - przyp. AB). Nie ma niestety programu do odtwarzania filmów w formacie MPEG. Mam nadzieję, że w niedalekiej przyszłości to się zmieni. Kolejny program na tapecie to systemowy

AMPlifier

Nareszcie! Teraz ten świetny odtwarzacz plików MP2/3, WAV oraz AIFF jest częścią systemu! Aby w pełni móc przetestować ten program, na płycie AmigaOS3.9 w katalogu „Audio" znajdują się pliki MP3.

Player CD

Nowy systemowy odtwarzacz płytek audio jest nawet niezły. Sporo mu jednak brakuje do innych, darmowych odtwarzaczy.

AmiDoc

Nareszcie w systemie znajduje się narzędzie, które działa podobnie do ToolsD. Tworzenie kolejnych pasków z narzędziami jest bardzo proste. Wystarczy wcisnąć i przytrzymać przycisk widoczny na belce paska i z menu które się ukaże, wybrać „Edit". Pojawi się okienko. Ustawiasz w nim programy, z jakich najczęściej korzystasz. W części „Categories" kliknij na „Add". Teraz spróbujmy stworzyć jakąś kategorię programów, np. Edytory. Po utworzeniu takowej kategorii wystarczy, że przeciągniesz ikonę na część „Icons". Program sam utworzy ścieżkę do programu i jego ikony. W ten sam sposób dodawaj kolejne programy. Poniżej, w części „Backdrops", możesz ustalić tapetę dla belki i paska. W części „Window" ustalasz pozycję paska. Ja wybrałem prawy dolny róg (Bottom Right). W lewym dolnym rogu okna znajduje się przycisk „Flash Icons". Proponuję sprawdzić jak działa :) Jak widać, tworzenie własnych pasków z potrzebnymi narzędziami jest bardzo proste, tak jak wszystko w nowym amigowym systemie :)

WBClock

Nowy zegarek jest wprost niesamowity! Jego możliwości konfiguracyjne są oszałamiające.



RAZEM Z NOWYM SYSTEMEM OTRZYMUJEMY NIE TYLKO NOWE ZALETY, ALE TAKŻE BŁĘDY I NIEKOMPATYBILNOŚCI

Ma jednak jedną wadę: nie posiada alarmu! Przynajmniej ja go nie znalazłem.

Shell

Ma ogromne możliwości. Dotychczas korzystałem z KingCON'a, który poszerzał możliwości „starego" shell'a. Teraz mogę z niego zrezygnować. Systemowy shell jest o niebo lepszy. Można otworzyć kilka powłok i każdą z osobna skonfigurować. Nowy shell zawiera prawie wszystko to, co KingCON. Zresztą, co się będę rozpisywał, najlepiej jak sam sprawdzisz.

Preferencje

W porównaniu z OS 3.1, pojawiło się kilka nowych programów do ustalania preferencji dla takich rzeczy, jak: AHI, CacheCDFS, DefIcons, Reaction, VINCEd, WarpOS i Workbench.

W katalogu „System" pojawiły się nowe takie, jak: Find i Shell_VNC. W „Tools" znajdziecie teraz takie rzeczy, jak: BenchTrash (nowy śmietnik :), EditPad, IoTools, Mounter i UnArc. „Utilities" wzbogaciło się zaś o pozycje: Action, Amplifier, AnimatedIcon, PlayCD i WBClock. Dla kogoś, kto dotychczas korzystał z OS 3.5, niektóre z tych programów nie będą jednak żadną nowością.

Jak widać, OS 3.9 w porównaniu do OS 3.1 wnosi wiele nowego. Razem z nowym systemem otrzymujemy jednak nie tylko nowe zalety, ale także błędy i niekompatybilności z częścią istniejących programów (głównie patchy). W MCP musiałem wyłączyć sporo łatek, gdyż gryzły się z nowym systemem. Taką zmorą, która przyprawiła mnie o siwe włosy i pianę na ustach była opcja „Lock Patch". Wyłączyłem ją i wszystko jest OK. Mimo tego MCP może nadal bezpiecznie współpracować z nowym systemem. To niewątpliwie, przynajmniej dla mnie ma duże znaczenie. SetPatch posiada kilka nowych komend: NOROMUPDATE/S, DISABLEROMMODULES/K, SKIPROMUPDATES/S, KILLUPDATE/S, FORCEUPDATE/S, WAITFORVALIDATE/S. Należy z nich korzystać w przypadkach dziwnych zachowań systemu.

PODSUMOWANIE

Ufff... dawka nowości w systemie 3.9 jest spora. Szczególnie dla kogoś, kto nie miał styczności z systemem powyżej wersji 3.1. OS 3.9 ma w sobie wiele opcji, jakich zawsze mi brakowało w systemie Amigi. No cóż, nie będę więcej przynudzał. Krótko mówiąc - pomimo paru niedociągnięć, nowy system jest po prostu świetny!

Dariusz Krzempek
darekhyq alpha.net.pl

UWAGA! CZAS SUPERPROMOCJI OGRANICZONY

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na cały kraj.

WYSYŁKA W DNIU ZAMÓWIENIA! Sprzedaż wysyłkowa i informacja: tel/fax (0-89) 764 14 70 lub (0-89) 764 14 71 lub 0-606 265494. Wszystkie ceny zawierają podatek VAT.

Amiga 4000 Big Tower (Escom 3.1) **2079,-**
Amiga 4000 w obudowie Big Tower, 16 MB RAM, procesor 040/25, kontroler SCSI + IDE, zasilacz 230 W, ROM 3.1, klawiatura oryginalna z logo Amiga

Klawiatura A4000 **99,-**

SUPER OKAZJA!!!
Teraz karty PPC w supercenie!

CyberStorme MK III	- 1650,-
CyberStorme PPC	- 2800,-
Blizzard PPC 200 MHz + 040/25	- 1300,-
Blizzard PPC 200 MHz + 040/40	- 1800,-
Blizzard PPC 200 MHz + 060/50	- 1800,-

Blizzard 30/50 MHz	- 350,-
Koprocesor PGA / PLCC	- 100,-
Blizzard 40/40 MHz	- 800,-
Blizzard 60/50 MHz	- 1329,-
Kontroler SCSI	- 309,-
Apollo 40/40	od 550.-
Akumulator do Apollo	- 30.-

Apollo 30/40 MHz **350,-** Superpromocja
+ 8MB + Koprocesor PLCC

Cyber Vision PPC **950,-**

Cybervision 64/3D	- 649,-
Picasso IV	- 999,-
Picasso II	- 449,-

B-VISION PPC (firmy DCE) **799,-**

Scandoubler **299,-**
Scandoubler umożliwia korzystanie z monitora VGA przez każdy program, również gry.

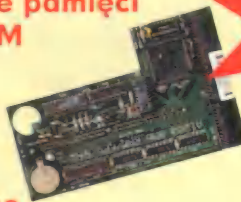
zewnętrzny **299,-**
(opcja FlikerFixer)

wewnętrzny (opcja FlikerFixer) **190,-**
montowany bezpośrednio na układach A1200, mieści się w oryginalnej obudowie

wewnętrzny **199,-**
do gniazda video w slotach ZORRO



Rozszerzenie pamięci + 8 MB SIMM **169,-** Superpromocja



Joistick Turbo **45,-**

Zegar (czasu rzeczywistego) 39.-
Do Amigi 600/1200

Zegar do A3000/4000 **45,-**

Kabel EURO + CHINCH **25,-**
Umożliwia podłączenie telewizora z każdym modelem Amigi.

SIMM od 2 do 64 MB tel.

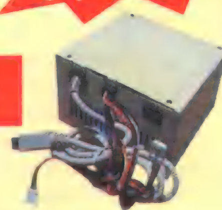
Mysz z logo „Amiga" **30,-**
biała lub czarna

Adapter IDE x 4 Amigo + kabel **54,-**
W komplecie kabel i niezbędne oprogramowanie. Gratis dodajemy oprogramowanie pozwalające na podłączenie urządzeń dotychczas nie współpracujących ze sobą (np. dyski Seagate i Conner).

Interface myszki PC **45,-** Superpromocja
Dzięki niemu możesz podłączyć do Amigi każdą myszkę od peceta



Zewnętrzny zasilacz 200 W **79,-**
Z możliwością montażu wewnątrz każdej obudowy Tower



Modemy zewnętrzne już od 300 zł.

Przełącznik Monitor-Klawiatura-Myszka **63,-**
Służy do podłączenia dwóch komputerów do jednego monitora, klawiatury i myszki.

Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży.

Central Amiga Computer Service

prowadzimy ekspresową naprawę wszystkich modeli Amigi, kart turbo takich jak Apollo, Blizzard, CyberStorme MK III*, kart PPC* od A1200 do A4000, także wysyłkowo. Montujemy Super Buster 11 w A4000. Na sprzęt udzielamy gwarancji od roku do pięciu lat.
Posiadamy w sprzedaży wszystkie układy do A500, 1200, 3000, 4000, kable IDE i SCSI, przejściówki do HDD i CD o różnych długościach.

*) Firma nie gwarantuje szybkiej naprawy sprzętu w przypadku konieczności wysłania do serwisu w Niemczech.

ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE - 089 / 764 14 70 lub 089 / 764 14 71

Blitz Basic
sprawdzanie konfiguracji

Kiedy zaczynamy tworzyć większe projekty, nieodzowną rzeczą staje się sprawdzenie konfiguracji na jakiej nasz program został uruchomiony.

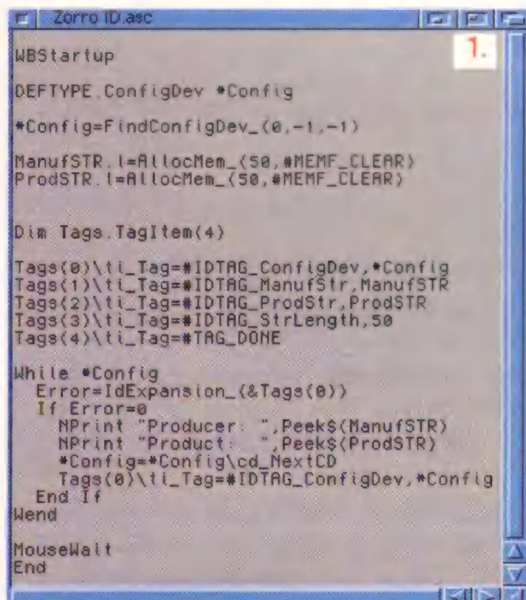
Czasy A500 (na szczęście :) odeszły już daaawno temu w przeszłość. Dzisiaj każdy pakuje do swojej Amigi coraz więcej i więcej rozszerzeń, dopałek, kart graficznych czy muzycznych. Jest to, rzecz jasna, trend jak najbardziej pożądany, trzeba - oczywiście w miarę możliwości finansowych - iść z duchem postępu. W przeciwnym wypadku skończymy jak niektórzy zachodni scenowcy, czyli mając biedną 020 i nawołując do tworzenia oprogramowania/dem na taki sprzęt ;) Jednak dla nas, programistów, wynikają z tego nowe problemy. Nie możemy już niestety z góry założyć, że mamy do dyspozycji sprzęt z procesorem 68000 i 1 MB RAM. W takim wypadku nie pozostaje nam nic innego, jak podczas inicjacji programu sprawdzać konfigurację sprzętu i odpowiednio reagować na ewentualne problemy.

KLASYKA

Na początku zobaczmy, co mają nam do zaoferowania w tej dziedzinie standardowe polecenia Blitza. Ano raczej niewiele. Możemy sprawdzić jakim dysponujemy procesorem i do czego służy instrukcja

```
Processor
```

zwracająca nam typ procesora 68k którym dysponujemy. I tu uwaga - funkcja ta zwraca nam jednocyfrowy numer procesora, czyli np. dla 030 otrzymamy 3, a dla 040 - 4. Jak ktoś koniecznie chce mieć prawdziwe oznaczenie procka, niech sobie przemnoży otrzymany wynik przez 10 i doda 68000. Uważam, że taka forma zwracania danych jest dość wygodna i



Zorro ID.asc

1.

```
WBStartup

DEFTYPE.ConfigDev *Config

*Config=FindConfigDev_(0,-1,-1)

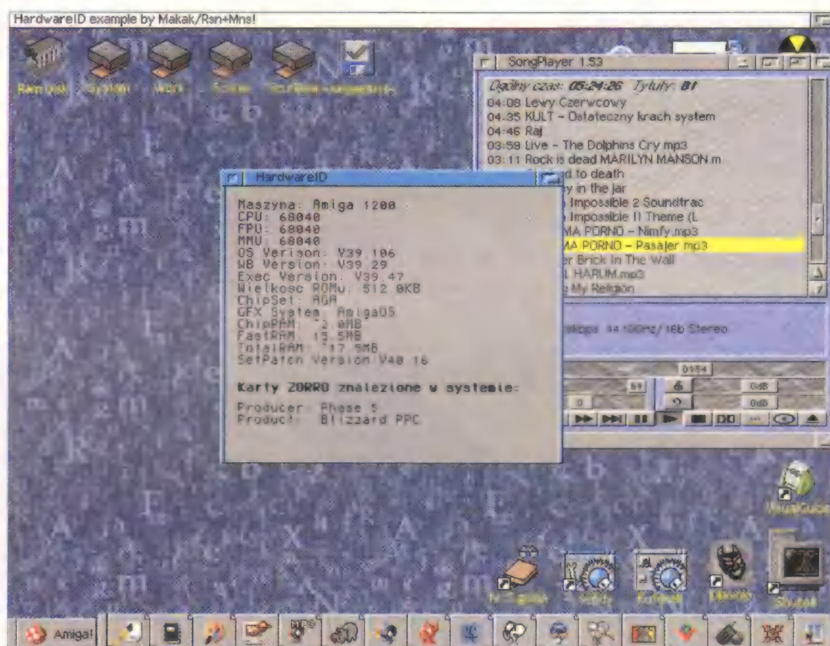
ManufSTR.l=AllocMem_(50,#MEMF_CLEAR)
ProdSTR.l=AllocMem_(50,#MEMF_CLEAR)


Dim Tags.TagItem(4)

Tags(0)\ti_Tag=#IDTAG_ConfigDev,*Config
Tags(1)\ti_Tag=#IDTAG_ManufStr,ManufSTR
Tags(2)\ti_Tag=#IDTAG_ProdStr,ProdSTR
Tags(3)\ti_Tag=#IDTAG_StrLength,50
Tags(4)\ti_Tag=#TAG_DONE

While *Config
  Error=IdExpansion_(&Tags(0))
  If Error=0
    NPrint "Producer: ",Peek$(ManufSTR)
    NPrint "Product:  ",Peek$(ProdSTR)
    *Config=*Config\cd_NextCD
    Tags(0)\ti_Tag=#IDTAG_ConfigDev,*Config
  End If
Wend

MouseWait
End
```



oszczędza nam klepania w klawisze, więc nie ma powodu aby marudzić.

Obecność układów AGA możemy sprawdzić instrukcją

```
CheckAGA
```

która zwróci nam TRUE (-1), jeżeli pracujemy na maszynie z AGA lub FALSE, gdy panna AGAta nie zostanie wykryta. Warto by też sprawdzić, jaką wersją systemu dysponujemy, co załatwia nam

```
ExecVersion
```

zwracająca wersję biblioteki exec (pozdrowienia dla konkurencji! :). Skoro znamy już podstawowe parametry maszyny, z którą mamy do czynienia, przydałoby się jeszcze poznać jak sprawy stoją z pamięcią. Instrukcje

```
ChipFree
FastFree
TotalFree
```

zwracają nam odpowiednio: największy wolny blok pamięci CHIP, największy wolny blok FAST oraz największy blok pamięci dostępny w systemie, obojętnie czy znajduje się on w pamięci CHIP, czy FAST.

Jeszcze jedną ważną sprawą jest sprawdzenie rozmiarów ekranu WB, jeśli chcemy otworzyć na nim jakieś okienko. Obecnie wszyscy strasznie się rozpuścili i już mało kto ma ochotę używać standardowego 640x256 w PALu. Najczęściej spotykaną rozdzielczością jest coś około 640x480/512, z ewentualnymi odchyłkami biorącymi namiar na overscan (np. mój WB otwarty jest w 696x536) i taką też rozdzielczość powinniśmy przyjmować za bazową dla naszych programów. Musimy tu jednak uważać, gdyż jeżeli spróbujemy otworzyć okienko większe niż ekran zaliczymy najpewniej ładne guru. Cały problem rozwiąże nam wykorzystanie instrukcji

```
szer = WBWidth
wys = WBHeight
```

Kiedy znamy już wymiary ekranu WB, możemy pokusić się o ładne ułożenie okienka na ekranie. Osobiście lubię, gdy program otwiera mi okno na środku ekranu, a nie np. w punkcie 0,0. Najlepiej będzie obliczyć pozycję okna wg. następującego wzoru:

```
Xpos = (WBWidth-Szer_okna)/2
Ypos = (WBHeight-Wys_okna)/2
```

A najlepszym wyjściem jest pozwolenie użytkownikowi na samodzielne ustalenie pozycji okna, np. przy pomocy tooltype'ów XPOS i YPOS... Równie przydatna informacja to ilość kolorów blatu WB:

```
depth = WBDepth
```

A po co nam taka informacja? Jeżeli Wasz program ma w swoim oknie jakieś ładne, kolorowe logosy, ew. superkolorowe podkłady czy gadżety, po wykryciu ilości kolorów mniejszej niż 16-32 (4-5 bitplanów) proponuję zrezygnować z remappingu, a logosy zastąpić prostszymi, ew. zwykłym tekstem. W końcu to żadna przyjemność oglądać wspaniałe zdjęcie rozebranej A... migi w czterech kolorach...

Z pewnością nie zadowalają Was te informacje, trzeba by się dowiedzieć więcej o systemie na jakim ma działać Wasz program. A jak mówi stare przysłowie, ciekawość to pierwszy stopień do...

IDENTIFY.LIBRARY

Ta „dzielona biblioteka startowa" (uwielbiam to soczyste tłumaczenie! :) została napisana przez Richarda Koerbera. Jej głównym zastosowaniem jest podawanie nam dość szczegółowych

informacji o systemie. Jednak nie kończą się one na typie procesora, ilości wolnej pamięci, itp., gdyż to wszystko znajdziemy standardowo w systemie. Biblioteka ta ma znacznie szersze zastosowania, pozwalając nam na:

- DOKŁADE poznanie konfiguracji komputera, na którym został uruchomiony program
- Znalezienie wszystkich kart standardu Zorro dostępnych w systemie (karty graficzne, muzyczne, turbo) i podanie pewnych danych na ich temat
- Podanie dokładnych informacji o dowolnym guru
- Odnalezienie procesora PPC, jeżeli jest obecny i podanie kilku informacji o typie naszej powerki

Zalety takiego kompleksowego rozwiązania są oczywiste. Po co za każdym razem pisać własne procedury wykrywające sprzęt, skoro wystarczy że jedna osoba stworzyła odpowiednią bibliotekę i można z niej skorzystać, użytkownikom zaś pozostawiając problem jej obecności na ich dyskach.

Jak zwykle znalazł się ktoś, kto niezmiernie ułatwił życie Blitzerom, wypuszczając pakiet pozwalający na proste korzystanie z funkcji tej biblioteki pod Blitz Basicem. Tym razem, tym kimś okazał się Luca Ferraris, będący autorem pakietu IdentifyBB2, który znaleźć możemy na Aminecie lub bieżącym CoverCD.

Instalacja jest banalnie prosta, polega jedynie na skopiowaniu plików w odpowiednie miejsca i uaktualnieniu pliku deflibs. Może się jednak zdarzyć, że slot 198, którego używa ten pakiet, będzie już zajęty. Co robić w takim wypadku? Plik .fd, będący częścią dystrybucji identify.library (biblioteki, nie jej blitzowej implementacji!), należy przerobić programem FDConvert na blitzową bibliotekę, podając wolny numer slotu. Skąd będziemy wiedzieć, który jest wolny? Najprostszy sposób to odpalenie „BlitzLib Managera" (jak zwykle znajduje się on na Aminecie). Następnie należy z górnego menu wybrać „Suggest LibNum..." i za chwilę program poda nam odpowiedni numer. Kiedy już wszystko działa, możemy brać się do zabawy.

Od czego powinniśmy zacząć? Proponuję na początku napisać procedurę sprawdzającą czy biblioteka znajduje się na dysku i czy jest w odpowiedniej wersji. Jak? Nic prostszego:

```
*baza = OpenLibrary_("identify.library",0)
If *baza <> 0
[ kod programu ]
Else
Nprint „Brak identify.library!"
EndIf
```

Już śpieszę z wyjaśnianiem przykładu. Pierwsza linia wywołuje funkcję OpenLibrary, otwierającą bibliotekę identify.library. Drugi parametr pozwala nam na określenie minimalnej wersji biblioteki, która nas interesuje. Zero w przykładzie oznacza dowolną wersję. Jeżeli zmienna, zawierająca adres bazy biblioteki będzie posiadała zero, oznacza to że biblioteka z jakiegoś powodu nie została otwarta (brak jej na dysku, zbyt niska wersja, itp.)

Sama idea sprawdzania konfiguracji jest tutaj bardzo prosta i polega na pobraniu wartości spod odpowiedniego adresu. Skąd będziemy wiedzieć jaki adres odpowiada np. typowi procesora? Służą do tego odpowiednie stałe, zdefiniowane w pliku identify.res. Jeżeli więc piszemy program z użyciem identify.library, w pole „resident" w „compiler options" należy wpisać „blitzlibs:identify.res". Od tego momentu nie musimy podawać dokładnego przesunięcia, a jedynie odpowiednią stałą. W celu sprawnego przerobienia materiału przypomnijmy sobie dwie instrukcje, służące do manipulacji na pamięci. Pierwsza z nich, czyli

```
Poke.[rozmiar] Adres,Dana
```

zapisuje nam pod podanym adresem pamięci daną, której rozmiar określa rozszerzenie instrukcji - poke.b, czyli bajt, .w, czyli słowo lub .l, czyli długie słowo. Podobnie

```
Peek.[rozmiar] Adres
```

odczyta nam odpowiednią ilość danych spod podanego adresu, tzn. peek.b odczyta jeden bajt, peek.w - słowo, peek.l - długie słowo, a peek$ lub peek.s odczyta zmienną tekstową. Wszystko jasne?

Aby więc znaleźć typ procesora, musimy odczytać wartość spod adresu wskazanego nam przez instrukcję

```
IDHardware_(typ,tagi)
```

gdzie typ jest stałą zawartą w pliku .res (ich spis znajduje się w dokumentacji), a tagi są narazie dla nas na tyle nieistotne, że możemy je pominąć. Odczytanie więc typu procesora będzie wyglądać w ten sposób:

```
procek$=Peek$(IdHardware_(#IDHW_CPU,0))
```

Podobnie postępujemy przy sprawdzaniu innych elementów systemu. Ale jak już pisałem, proste sprawdzenie podstawowych parametrów to nie wszystko.

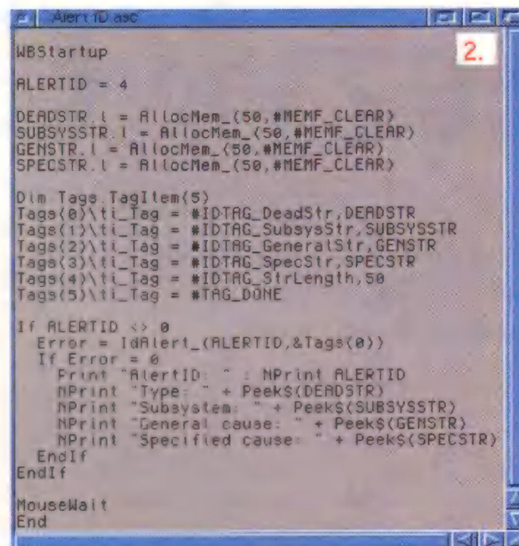
Biblioteka identify.library pozwala także na sprawdzenie czy w komputerze znajduje się procesor PowerPC. Niestety, na mojej konfiguracji przykładowa procedura nie chce działać. Uruchomiona, nie podaje parametrów mojej powerki, pokazuje jedynie procesor 68040, prawidłowo wykrywając zegar 33 MHz. W żaden sposób nie chciało to zadziałać, nie wiem co mogło być tego przyczyną. Po uaktualnieniu pliku identify.res problem nie ustępuje, 603e/233 jest identyfikowany jako „unknown ppc type", a jedyna pozytywna zmiana to wykrycie WarpOS jako kernela PPC. Być może po skontaktowaniu się z autorem uzyskam więcej informacji.

Inną ciekawą możliwością identify.library jest wykrywanie dostępnych w systemie kart ZORRO I/II/III, czyli np. kart graficznych, muzycznych, turbo do A1200, itd. Jak się do tego zabrać? Gdzieś obok powinna znajdować się ramka z całym kodem (Rys. 1), zapożyczonym bezpośrednio z dostarczonych przykładów. Dla naszych celów wystarczy w zupełności jego omówienie. Zwróćcie uwagę na instrukcję obecną od razu po definicji domyślnego typu:

```
*Config=FindConfigDev_(0,-1,-1)
```

która znajdzie nam pierwszą z naszych kart. I tu uwaga - jeżeli wcześniej nie zdefiniowaliśmy zmiennej *Config jako typu .ConfigDev, musimy odwołując się do niej koniecznie podawać typ po kropce!

Potem mamy definicję taglisty, która jak sądzę nie wymaga komentarzy. Teraz czas na główną pętlę. Kiedy wykryjemy jakąś kartę (pętla While -> WEnd), sprawdzamy instrukcją IdExpansion_() czy da się ją zidentyfikować. Jeżeli nie wystąpił błąd, wyświetlamy informacje o karcie, no i w kółko Macieju... Proste, prawda?


Alert ID.asc

2.

```
WBStartup

ALERTID = 4

DEADSTR.l = AllocMem_(50,#MEMF_CLEAR)
SUBSYSSTR.l = AllocMem_(50,#MEMF_CLEAR)
GENSTR.l = AllocMem_(50,#MEMF_CLEAR)
SPECSTR.l = AllocMem_(50,#MEMF_CLEAR)

Dim Tags.TagItem(5)
Tags(0)\ti_Tag = #IDTAG_DeadStr,DEADSTR
Tage(1)\ti_Tag = #IDTAG_SubsysStr,SUBSYSSTR
Tags(2)\ti_Tag = #IDTAG_GeneralStr,GENSTR
Tags(3)\ti_Tag = #IDTAG_SpecStr,SPECSTR
Tags(4)\ti_Tag = #IDTAG_StrLength,50
Tags(5)\ti_Tag = #TAG_DONE

If ALERTID <> 0
  Error = IdAlert_(ALERTID,&Tags(0))
  If Error = 0
    Print "AlertID: " : NPrint ALERTID
    NPrint "Type: " + Peek$(DEADSTR)
    NPrint "Subsystem: " + Peek$(SUBSYSSTR)
    NPrint "General cause: " + Peek$(GENSTR)
    NPrint "Specified cause: " + Peek$(SPECSTR)
  EndIf
EndIf

MouseWait
End
```

A co z informacjami o alarmach, o których wspomniałem nieco wcześniej? Tu, z braku miejsca, także pozostanę przy omówieniu gotowego przykładu z pakietu (Rys. 2). Zaczynamy więc od zaalokowania pamięci na stringi (instrukcje AllocMem lub AllocMem_ - do wyboru do koloru). Flaga #MEMF_CLEAR oznacza uprzednie wyczyszczenie zaalokowanej pamięci. Dalej mamy taglistę, najlepiej do bezmyślnego :) przeklepania do własnego kodu. Teraz czas na instrukcję

```
IdAlert_(alertID,taglist)
```

Jako parametr alertID, należy podać dowolny numer alarmu, we własnych programach najczęściej będzie to otrzymany od systemu alarm. Natomiast taglist to nazwa zdefiniowanej uprzednio TagIListy. Teraz, jeżeli błąd=0 (pamiętacie? 0=false!), wypluwana jest na ekran wiadomość o naszym alarmie. Wszystko jasne mości panowie (i panie też)?

Na doklejonej do okładki płytce, powinniście znaleźć przykładowy program pokazujący konfigurację waszego komputera oraz karty rozszerzeń dostępne w systemie. Jak zwykle napisany z wykorzystaniem NCS, więc można zobaczyć jak wygląda wypisywanie tekstów w oknie przy użyciu NCS. Kod jest momentami nieco „czołgowy" i mało dopracowany, niestety gonią mnie mordercze ACS'owe deadline'y :(

Początkowo miałem zamiar napisać jeszcze co nieco o fileid.library i identyfikowaniu rodzajów plików pod BB2, w końcu temat to pokrewny, niestety kończy mi się miejsce, więc być może za miesiąc? Rozpoznawanie plików także jest dość ważną sprawą, dlatego postaram się omówić je najszybciej jak to będzie możliwe.

Mam nadzieję, że po lekturze tego odcinka nikt z Was nie będzie miał już problemu z rozpoznaniem konfiguracji sprzętu. Nie jest to sprawa skomplikowana, jak sami widzieliście, a może nas uchronić przed niejednym guru. Jak najmniej GURUjących programów życzy

Maciej Nowicki
makak@teleinfo.pb.bialystok.pl

P.S. Jeżeli macie jakieś pytania odnośnie szkółki, walcie śmiało na mój e-mail.

SZKÓŁKA

Język C

W dzisiejszym odcinku przyjrzymy się bliżej operatorom logicznym oraz arytmetycznym. Poznamy też niektóre sposoby przekształcania danych.

OPERATORY LOGICZNE I ARYTMETYCZNE

Operatory arytmetyczne,które składają się z dwóch argumentów to: +,–,*,/,%. Ostatni z nich to modulo, czyli operator dzielenia:

x % y

Wynikiem takiego działania, będzie reszta z dzielenia X przez Y. Wynik będzie więc równy 0, jeżeli Y jest podzielnikiem X. Operatora & nie można stosować do zmiennych typu float i double. Napiszmy zatem program, który będzie sprawdzał podzielność dwóch liczb. Do tego celu użyjemy funkcji pobierz(), którą zajmowaliśmy się w poprzednim odcinku kursu. Zerknijcie teraz na obrazek „Przykład 1".

Na początku programu następuje deklaracja zmiennych X, Y i WYNIK oraz przypisanie im wartości 0. Następnie funkcja PRINTF wypisuje na ekranie informacje o programie i prosi o podanie dzielnej. W tym wypadku jest to zmienna X. Poprzez funkcję POBIERZ, zostaje przypisana wartość pobrana z klawiatury. Dalej znów PRINTF (tym razem z zapytaniem o dzielnik) i przypisanie Y wartości z funkcji POBIERZ. Następnie jest instrukcja IF, która sprawdza modulo (%), czyli resztę z dzielenia liczb X i Y. Teraz, jeżeli reszta równa jest 0 (czyli X jest podzielna przez Y), to PRINTF wypisuje na ekranie informację wraz z wartościami X i Y. Następnie zmiennej przypisany zostaje wynik z dzielenia X przez Y. Potem funkcja PRINTF wypisuje na ekranie wynik z dzielenia i przechodzi do funkcji EXIT(0), kończącej działanie programu.

Jeśli warunek X % Y == 0 nie został spełniony, to przechodzimy do funkcji ELSE IF, która sprawdza czy X % Y nie jest różne (!=) od zera. Następnie funkcja PRINTF wypisuje na ekranie informację, że Y nie jest dzielnikiem X. Zmiennej WYNIK przypisana zostaje reszta z dzielenia X i Y. Teraz funkcja PRINTF wypisuje tę wartość na ekranie i następuje koniec programu (funkcja EXIT). Nie będziemy tu omawiali funkcji POBIERZ, gdyż zostało to już zrobione w poprzednim odcinku kursu. Warto do tego programu dodać jeszcze ochronę przed dzieleniem przez 0, np. poprzez dodanie przed instrukcją IF wyrażenia:

```
if(y == 0){
printf("BŁĄD: wystąpiło dzielenie przez 0\n");
exit(10);
}
```

Ważne, żeby ten fragment umiejscowić dopiero po miejscu, w którym nastąpi pobieranie znaków z klawiatury, gdyż zmienna Y od „nowości" ma wartość 0, a dopiero funkcja POBIERZ przyporządkowuje jej jakąś inną wartość.

Operatorami relacji są:

> >= < <= oraz == !=

Popatrzmy na wyrażenie:

a > b – 5

którego kolejność będzie następująca:

a > (b – 5)

Operatory relacji są wykonywane później (mają niższy priorytet) niż operatory arytmetyczne.

Operatory logiczne && i | | są obliczane od strony lewej do prawej. Koniec obliczania następuje w momencie, kiedy zostanie określony wynik (prawda lub fałsz).

W języku C występuje jednoargumentowy operator negacji ! (wykrzyknik). Najczęściej stosowany jest w takiej sytuacji jak ta:

if(!zmienna)

zamiast

if(zmienna == 0)

PRZEKSZTAŁCENIA TYPÓW

Jak dotąd poznaliśmy już jeden sposób przekształcania typów. Była to instrukcja ATOI, która zamieniała tekst zawarty w tablicy na wartość numeryczną. Czasem przekształcanie typów jest konieczne, na przykład w wypadku gdy nie można używać typów FLOAT do indeksowania tablicy.

Istnieje jeszcze jednoargumentowy operator zwany rzutem (cast). Zakładając, że funkcja LICZENIE(DOUBLE) oczekuje argumentu o typie DOUBLE a zmienna A jest typu INT, możemy wtedy zapisać:

liczenie((double)a);

Sam argument pozostaje taki sam, zmieniana jest tylko wartość odczytywana przez funkcję LICZENIE.

CONST

W języku C istnieje jeszcze kwalifikator CONST (stały), używany do deklaracji zmiennych, których wartości pozostaną stałe podczas dalszej pracy programu.

Wyrażenie: const int t = 5;

mówi, że wartość zmiennej T będzie stała i nie zmieni się przez dalszy okres pracy programu. Próba przypisania czegoś do takiej zmiennej jest nieprawidłowa i w kompilatorze VBCC wywołuje błąd: „assignment to constant type", czyli przypisanie dla typu CONST. Kiedy użyjemy operatora CONST do deklaracji tablicy:

const char tekst[] = „Tekst";

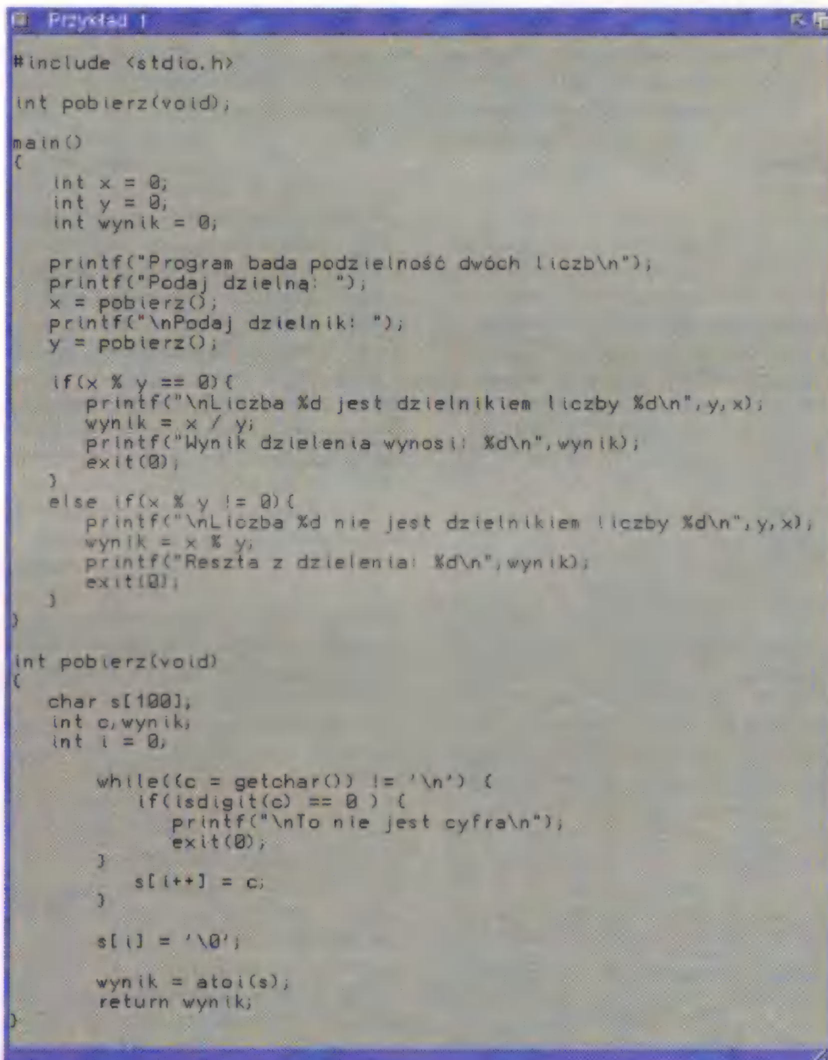
to każdy z jej elementów nie ulegnie zmianie. Gdy użyjemy go do parametrów funkcji:

int zmienna(const int);

to funkcja nie będzie mogła zmienić tej zmiennej.

I to by było na tyle w dzisiejszym odcinku kursu. Czekam na pytania i sugestie pod adresami: grater@interia.pl, grater@poczta.fm

Grzegorz „Y-Greg" Tarka


Przykład 1

```
#include <stdio.h>

int pobierz(void);

main()
{
   int x = 0;
   int y = 0;
   int wynik = 0;

   printf("Program bada podzielność dwóch liczb\n");
   printf("Podaj dzielną: ");
   x = pobierz();
   printf("\nPodaj dzielnik: ");
   y = pobierz();

   if(x % y == 0){
      printf("\nLiczba %d jest dzielnikiem liczby %d\n",y,x);
      wynik = x / y;
      printf("Wynik dzielenia wynosi: %d\n",wynik);
      exit(0);
   }
   else if(x % y != 0){
      printf("\nLiczba %d nie jest dzielnikiem liczby %d\n",y,x);
      wynik = x % y;
      printf("Reszta z dzielenia: %d\n",wynik);
      exit(0);
   }
}

int pobierz(void)
{
   char s[100];
   int c,wynik;
   int i = 0;

      while((c = getchar()) != '\n') {
         if(isdigit(c) == 0 ) {
            printf("\nTo nie jest cyfra\n");
            exit(0);
      }
         s[i++] = c;
      }

      s[i] = '\0';

      wynik = atoi(s);
      return wynik;
}
```

AmigaE moduły AFC

W Internecie możemy znaleźć dużo ciekawych rzeczy, jednymi z nich są moduły AFC, przez niektórych przeklinane, a przez innych wychwalane (kwestia podejścia).

AFC jest to Amiga Foundation Classes, której zadaniem jest (raczej było) tworzenie darmowych modułów (obiektów) dla programistów, mających stać pomiędzy systemem operacyjnym a programem. Dzięki temu ma to ułatwić portowanie programów na nową Amigę (oczywiście, jeśli ktoś przepisze AmigaE dla AmigaOne).

Wśród modułów AFC możemy znaleźć m.in. moduły do tworzenia spisów katalogów, łatwego lokalizowania programów, obsługi portu ARexxa i inne mniej lub bardziej pożyteczne. Zanim przejdziemy do opisu tych modułów, krótko wyjaśnimy, jak ich używać i co to jest OO. OO to object oriented czyli zorientowane obiektowo (nie bić za tłumaczenia;). A co to w ogóle jest „zorientowane obiektowo"? Ano, mówiąc po chłopsku, to programowanie trochę innego typu, gdyż tutaj tworzymy obiekty i metody (konstruktory, destruktory). Każdy z tych obiektów, np. localer, musimy najpierw zainicjować (tzw. konstruktor) :

NEW loc.localer()

Po takiej „robocie" możemy spokojnie już wywoływać funkcje z danej „biblioteki", czyli wywołując „showmodule emodules:afc/localer" dowiadujemy się (możemy również skorzystać z dołączonego guide'a do danej „biblioteki" AFC;), że mamy dostępne funkcje:

loc.load(a,b,c), loc.get(a,b), loc.clear(), loc.language(), loc.version().

Po skończeniu „zabawy" z daną „biblioteką" należy "zamknąć" (zlikwidować, etc. – destruktor)

END loc

Po tym krótkim wyjaśnieniu (pełne wyjaśnienie OO w następnych częściach kursu) możemy przystąpić do opisu „bibliotek":

* DirList

Wykorzystanie: pokazywanie zawartości katalogów na różne sposoby

Możliwości: łatwy w użyciu, akceptuje amigowe patterny, wybór metody skanowania (pliki, katalogi lub wszytko)

Polecenia:

dirname() – zwraca aktualny katalog

read(katalogi=TRUE, pliki=TRUE, pattern=NIL) – skanuje katalog (jeśli katalogi=FALSE, to katalogi są omijane; jeśli pliki=FALSE, to pliki są omijane).

setattrs(tagi) – ustawia atrybuty, jeśli:

[TAGDIR_MARKDIR,TRUE] – dodaje przedrostek (DIR) do katalogów

[TAGDIR_COMPLETEPATH] – dodaje pełny dostęp do plików (np. emodules:afc/dirlist)

setdir(dostep) – ustawia katalog, który będzie skanowany (przez polecenie read())

* Localer

Wykorzystanie: lokalizowanie programu

Możliwości: łatwy sposób korzystania z locale.library

Polecenia:

clear() – kasuje xx.catalog z pamięci, więc aby ponownie użyć katalog należy wywołać funkcje load().

get(numer_tekstu, domyślny_tekst) – pobiera tekst z katalogu o numerze numer_tekst, jeśli nastąpi błąd (np. nie ma takiego katalogu lub pozycji) to zwraca domyślny_tekst.

language() – zwraca aktualnie ustawiony przez użytkownika język w systemie.

load(nazwa_katalogu, wersja, wbudowany_język) – wgrywa do pamięci dany katalog (nazwa_katalogu) o wersji WERSJA lub wyższej, możemy również określić, jaki język jest wbudowany w nasz program.

* Parser

Wykorzystanie: odczytywanie parametrów z tekstu przy użyciu wzoru jak w ReadArgs()

Możliwości: takie jak w przypadku ReadArgs()

Polecenia:

arg(numer_elementu) – pobiera element (numer_element) ze STRINGu tekst (po użyciu opcji parser()!!).

parser(wzór,tekst) – odczytaj wartości z TEKST używając WZÓR (np. IMIE/A, KLASA/S)

* Rexxer

Wykorzystanie: wbudowanie w program obsługi Arexxa

Możliwości: wysyłanie/odbieranie komend

Polecenia:

rexxer(nazwa_portu,numer_startowy) – inicjuje „bibliotekę", tworząc przy okazji port o nazwie nazwa_port oraz o odpowiednim numerze (np. DOPUS.1 – „1" jest numerem)

get(dostęp_do_procedury) – pobiera ARexxową wiadomość, jeśli jakaś została wysłana do naszego programu.

name() – zwraca nazwę portu ARexx'a.

port() – zwraca wskaźnik do message portu tej klasy.

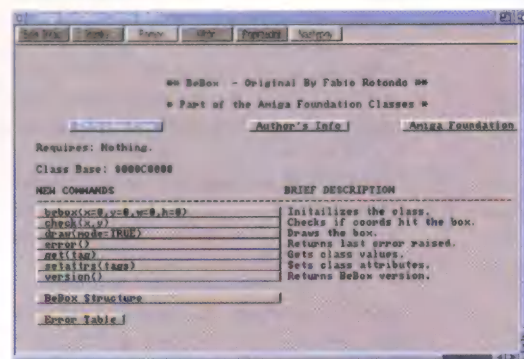
rc() – zwraca RC otrzymane ostatnio przez send() i getanswer()

result() – zwraca ostatni rezultat polecenia getanswer() lub send()

send(nazwa_portu,komenda) – wysyła do nazwa_portu komendę KOMENDA

sigbit() – zwraca sygnał bit maski dla polecenia Wait()

Oczywiście, oprócz wyżej opisanych „bibliotek", jest jeszcze kilka innych również bardzo przydatnych, m.in. ReqTooler do obsługi requesterów (okienek komunikacyjnych), ToolType do odczytywania tooltype'ów z ikonek. Z lenistwa również w swoich programikach wykorzystuję „biblioteki". W TV-programie wykorzystuje locale.m do łatwego lokalizowania programu, dirlist.m do odczytywania zawartości katalogów z programem TV, tooltype.m do odczytywania tooltype'ów zapisanych w ikonce (preferencje) oraz explain_exception do tłumaczenia numerycznych błędów zwracanych przez „biblioteki" na opisowe (czyli: „Brak pamięci", „Nie ma takiego katalogu" etc.).

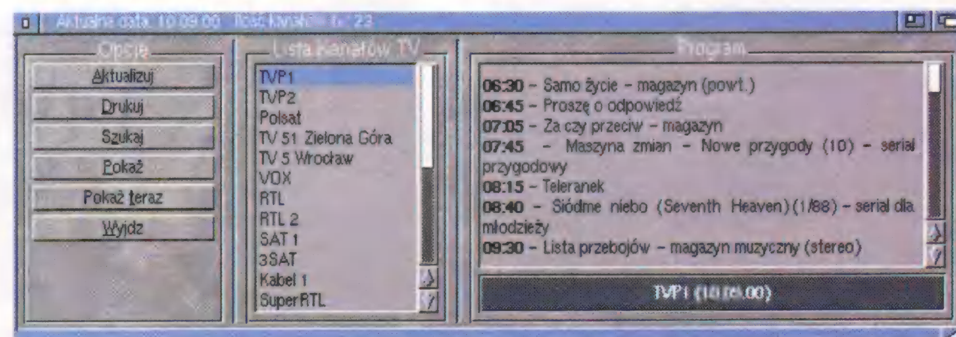


Czy warto używać modułów AFC? Wszystko zależy od podejścia – jeśli jesteś początkującym programistą, to oszczędzi Ci to pracy, jeśli zaś wolisz większą stabilność programu (choć nie zdarzyło mi się, żeby jakiś program wywalał się ze względu na któryś z modułów AFC), to lepiej napisać wszystko samemu.

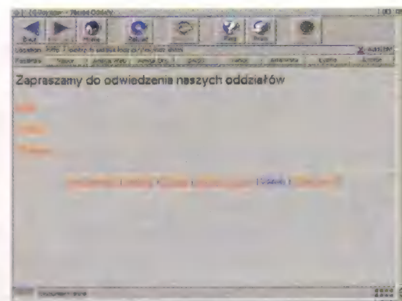
Do każdej „biblioteki" znajdziemy przykład, jak i średnio dokładny opis w języku angielskim. Jeśli mamy problemy z angielskim, to po samej analizie przykładu powinno być wiadomo o co chodzi.

Wojciech Zatorski
w.zatorski@pnet.pl

P.S. W następnych częściach kursu (jeszcze nie wiem w jakiej kolejności): „Internet nie taki straszny", „Budujemy sterowniki", „Budujemy biblioteki", „E i MUI", „E i BGUI", „E i EasyGUI", „E i liczby zmiennoprzecinkowe", „E i matematyka", etc. Czekam na propozycje co ma się ukazać w następnych odcinkach...



HTML - SSI



W artykule omówiona jest technologia SSI (ang. Server Side Included).

Jest to metoda umożliwiająca przetwarzanie i modyfikowanie dokumentów HTML przez serwer. W związku z tym, że mechanizm ten realizowany jest przez demona HTTP a nie przeglądarkę, do jego użycia lub testowania będzie potrzebny dostęp do serwera obsługującego SSI. Należy skonsultować to z administratorem maszyny goszczącej Wasze prezentacje.

Jeśli serwer, na którym znajduje się Twoje konto WWW nie obsługuje SSI lub nie posiadasz stałego łącza i chciałbyś testować wszystko offline, pozostają dwie możliwości: zainstalować na swojej Amidze którąś z dystrybucji Linuxa (większość zawiera najpopularniejszy w Internecie serwera WWW „Apache") lub też użyć Apache w wersji dla AmigaOS'u. Jeśli chcemy skorzystać z tej drugiej opcji, konieczna będzie instalacja pakietu Geek Gadgets upodabniającego nieco środowisko amigowe do Unixa.

DO CZEGO TO SIĘ MOŻE PRZYDAĆ?

Po pierwsze umożliwia w sposób niezależny od przeglądarki (w końcu to mechanizm „Server Side") i niewidoczny dla odbiorcy włączać do dokumentu HTML pliki tekstowe, które stają się jego częścią. Możemy na przykład przygotować sygnaturkę z podpisem i adresem w osobnym pliku, a potem włączać ją do wszystkich naszych stron. Podstawowa zaleta – jeśli chcemy zmienić treść sygnaturki, edytujemy tylko jeden plik, a zmiany zostaną uwzględnione na wszystkich stronach zawierających tę wstawkę. Po drugie możemy dołączyć automatycznie generowane informacje o stronie takie jak: wielkość pliku, data ostatniej modyfikacji, aktualna data i czas, adres URL danego pliku. W końcu przy pomocy SSI możemy wkleić niejako „do wnętrza" dokumentu rezultat wykonania: skryptów (w tym CGI), poleceń systemowych i innych programów.

Na początek parę wskazówek dla tych, którzy zdecydowali się zainstalować demona HTTP na swojej maszynie. W pliku acess.conf lub httpd.conf (jeśli pliki konfiguracyjne połączone są w jeden) odszukaj linię wyglądającą mniej więcej tak:

```
<Directory Twój_główny_katalog_dokumentów_HTML>
```

Pomiędzy tą linią a najbliższym napisem </Directory> znajdź wiersz zaczynający się od Options, dodaj na jego końcu wyraz „Includes". Może to wyglądać na przykład tak:

```
Options Indexes Includes
```

Do pliku srm.conf dodaj zaś:

```
AddType text/html .shtml
AddHandler server-parsed .shtml
```

Powyższy wpis spowoduje, że przetważane będą pliki z rozszerzeniem „.shtml". Jeśli chcesz aby serwer przetwarzał wszystkie pliki HTML zmień to po prostu na „.html".

Jeżeli SSI nadal nie będzie działać, spróbuj dodać następującą linijkę do pliku httpd.conf:

```
LoadModule includes_module ścieżka_do_modułów_apache/mod_include.so
```

Linia taka może istnieć w pliku httpd.conf, lecz musi być poprzedzona znakiem komentarza „#". Wtedy należy ten znak po prostu usunąć.

Plik jest przetwarzany dopiero w momencie, kiedy użytkownik będzie chciał pobrać go z serwera. Wszystkie operacje odbywają się „w locie". Aby poinformować serwer o tym, co ma wykonać w danym miejscu dokumentu, używamy poleceń SSI umieszczonych w komentarzach HTML ("<!--" i „-->"). Dzięki temu, jeśli plik nie będzie mógł być przetworzony (wyłączone SSI bądź niewłaściwe rozszerzenia pliku), polecenia dla serwera nie zostaną wyświetlone na stronie. Uwaga: polecenia MUSZĄ zostać umieszczone w komentarzach, nawet jeśli plik na 100% będzie przetwarzany. Inaczej serwer może je zignorować i nie dość, że nie wykona poleceń SSI to jeszcze dziwne rzeczy pojawią się nie wiadomo skąd w środku strony. Ogólna postać komend wygląda tak:

```
<!--#polecenie argument=„coś"-->
```

Jeśli użytkownik poda adres dokumentu zawierającego taki wpis, a serwer obsługuje SSI i został skonfigurowany do przetwarzania plików z takim właśnie rozszerzeniem, to dokładnie w miejscu, gdzie znajduje się polecenie pojawi się efekt jego działania, a ono samo (łącznie z otaczającymi komentarzami) zostanie usunięte.

Zaczniemy od polecenia, które samo z siebie nie wstawia nic do dokumentu, lecz wpływa na sposób działania pozostałych poleceń. Nazwa tego polecenia to

```
#config
```

Używając go mamy wpływ na trzy elementy: format wypisywania daty i czasu, który będzie używany przez polecenia SSI, komunikat jaki zostanie wyświetlony w przypadku błędu i format wyświetlania wielkości pliku. Odpowiednio używamy wtedy w poleceniu #config argumentów: timefmt, errmsg, sizefmt.

Aby ustalić treść komunikatu o błędzie na „Uwaga! Wystąpił błąd SSI!", należy wstawić do dokumentu następujące polecenie:

```
<!--#config errmsg=„Uwaga! Wystąpił błąd SSI!"-->
```

Powyższą linijkę należy wstawić przed innymi poleceniami SSI, gdyż nowa konfiguracja obowiązuje od miejsca wystąpienia danego polecenia #config. Można także umieścić więcej niż jedno polecenie dotyczące tego samego argumentu. Po prostu nowe ustawienia będą obowiązywały do następnego miejsca, gdzie określone są w inny sposób.

Pierwsze polecenie robiące coś konkretnego z naszym dokumentem to:

```
#include
```

Polecenie przyjmuje dwa rodzaje argumentów „file" i „virtual". Wygląda to tak:

```
<!--#include file=„plik.html"-->
<!--#include virtual=„ścieżka_do_pliku_w_URL/plik.html">
```

Zarówno „file", jak i „virtual" służą do tego samego, włączania treści pliku do wnętrza dokumentu HTML. Różnią się jednak sposobem podawania ścieżki dostępu do pliku. W przypadku „file" argumentem jest ścieżka względem katalogu, w którym znajduje się dokument. Czyli jeśli plik do włączenia znajduje się w tym samym katalogu, podajemy po prostu jego nazwę. Jeżeli na przykład w tym katalogu znajduje się podkatalog „do_wlaczenia", to podamy file=„do_wlaczenia/plik.html". Niestety nie można w ten sposób włączyć plików nie znajdujących się w tym samym katalogu lub jego podkatalogach, ani „cofać się" w drzewie katalogów. W tym wypadku warto użyć „virtual", jako argumentu polecenia „#include". Za jego pomocą włączamy pliki podając ścieżkę do pliku tak jak występuje w adresie URL (czyli tym który wpisujemy na przykład w przeglądarce) tylko bez nazwy hosta. To znaczy, że jeśli adres pliku wygląda tak: „http://www.moj.serwer.com.pl/~ja/plik.html" to polecenie SSI powinno wyglądać następująco:

```
<!--#include virtual=„/~ja/plik.html"-->
```

Włączany plik nie musi mieć kompletnej struktury wymaganej od dokumentów HTML, gdyż znajdzie się wewnątrz innego pliku. Umieszczamy tam tylko znaczniki HTML potrzebne w danym fragmencie strony.

Mamy już wystarczającą ilość wiadomości, aby zabrać się za pierwszy przykład, więc do dzieła. Użyjemy tu SSI, aby otrzymać efekt ujednolicenia uzyskiwany na stronach firm, w portalach i w wielu innych miejscach przy pomocy ramek. Nam one do niczego się nie przydadzą, a stronę będzie można obejrzeć nawet w przeglądarce tekstowej. Zazwyczaj jedna lub więcej wąskich ramek wykorzystywana jest jako menu, a w największej prezentowana jest zawartość, do której prowadzą odnośniki z mniejszych ramek. My zaczniemy od stworzenia takiego menu w pliku html.

```
<HR>
<CENTER>
<A HREF=„home.shtml">Strona główna</A> |
<A HREF=„produkty.shtml">produkty</A> |
<A HREF=„onas.shtml">O firmie</A> |
<A HREF=„zamow.shtml">Złóż zamówienie</A> |
<A HREF=„odz.shtml">Odziały </A> |
<A HREF=„praca.shtml">Oferty pracy</A> |
</CENTER>
```

Zapiszmy plik jako menu.html i już możemy włączyć go do wszystkich stron na serwerze firmy. Dla przykładu stwórzmy stronę ze spisem oddziałów firmy, oczywiście dołączając nasze menu, które ma przecież być dodane do każdej strony w serwisie. Sensowne wyjście to umieszczenie naszego menu na górze lub na dole dokumentu. Można oczywiście wykorzystać obie możliwości, tworząc na przykład na górze strony wersję graficzną z przyciskami, a na dole pozostawiając wyświetloną niewielką czcionką wersję tekstową. My pozostaniemy przy jednej wersji, dodając ją na dole.

```
<HTML>
<TITLE> Nasze Odziały </TITLE>
<BODY>
<H1> Zapraszamy do odwiedzenia naszych oddziałów</H1>
<A HREF=„lodz.shtml"> Łódź </A> <BR>
<A HREF=„krakow.shtml"> Kraków </A>
<BR>
<A HREF=„wawa.shtml"> Warszawa </A>
<BR>
<!--#include file=„menu.html"-->
</BODY>
</HTML>
```

Kolejną możliwością, oferowaną przez SSI, jest prezentowanie na stronie informacji takich, jak: data ostatniej modyfikacji lub nazwa aktualnego pliku HTML, a także aktualna data. Wykorzystamy do tego polecenie

```
#echo
```

Jako argument tego polecenia występuje „var", a jego zawartość określa którą z dostępnych informacji (wartości zmiennych, ustawianych przez serwer) chcemy umieścić na stronie. Ogólna postać polecenia wygląda następująco:

```
<!--#echo var=„NAZWA_ZMIENNEJ"-->
```

Możliwe nazwy zmiennych to:

DOCUMENT_NAME - nazwa przetwarzanego pliku

DOCUMENT_URL - cała ścieżka dostępu do pliku w postaci URL

DATE_LOCAL - bieżąca data w lokalnej strefie czasowej serwera

DATE_GMT - bieżąca data

LAST_MODIFIED - data i czas ostatniej modyfikacji przetwarzanego dokumentu

Aby wyświetlić aktualny czas i datę na stronie, wystarczy więc dopisać w odpowiednim miejscu dokumentu:

```
<!--#echo var=„DATE_LOCAL">
```

W tym miejscu omówimy też dokładniej dyrektywę <!--#config timefmt=„nowy_format"-->. Jak już wspomnieliśmy wcześniej, pozwoli nam ona zmienić sposób wyświetlania daty i czasu. Jeśli nie sprecyzujemy tego sami, data będzie wyglądała tak:

```
Friday, 16-Feb-2001 15:55:49
```

W celu zmiany wyglądu daty podamy do argumentu „timefmt" ciąg znaków opisujący nowy format. Ciąg ten jak wszystkie wartości przekazywane do argumentu poleceń SSI należy ująć w cudzysłów, a w jego skład mogą wejść praktycznie dowolne znaki, plus zestaw sekwencji specjalnych składających się w większości ze znaku procentu „%" i litery (wielkość liter jest ważna!). Każda taka sekwencja specjalna zostanie zastąpiona w napisem stanowiącym cześć daty/czasu. Oto przykłady:

%a - skrócona nazwa dnia tygodnia

%A - pełna nazwa dnia tygodnia

%b - skrócona nazwa miesiąca

%B - pełna nazwa miesiąca

%c - pełna data i czas

%H - aktualna godzina

%m - numer miesiąca

%M - aktualna minuta

%x - skrócona data

%y - skrócony rok

%Y - pełny rok

%Z - strefa czasowa

%% - znak procenta „%"

Spróbujmy się teraz trochę pobawić formatem daty i stworzymy stronę, która wyświetli ją na kilka możliwych sposobów.

```
</HEAD>
<BODY>
<H1> A oto aktualny czas </H1>
<UL>
<LI>Data standardowa:<BR>
<!--#echo var=„DATE_LOCAL"--><BR>
<LI>Data skrócona:<BR>
<!--#config timefmt=„%x"-->
<!--#echo var=„DATE_LOCAL"--><BR>
<LI>Data inaczej... <BR>
<!--#config timefmt=„dzień tygodnia: %A |
Miesiąc: %m"-->
<!--#echo var=„DATE_LOCAL"--><BR>
<LI>i jeszcze inaczej...<BR>
<!--#config timefmt=„%c"-->
<!--#echo var=„DATE_LOCAL"--><BR>
</UL>
</BODY>
```

Polecenia SSI można zagnieżdżać. To znaczy włączany przy użyciu SSI do dokumentu HTML plik może zawierać dalsze polecenia SSI na przykład włączać inny plik i tak dalej. Aby to zademonstrować, skonstruujemy sygnaturkę włączaną do plików strony domowej Zdzicha. Owa sygnaturka będzie z kolei zawierać polecenia wstawiające aktualną datę.

```
<HR>
Wszelkie prawa zastrzeżone. &#169
<A HREF=„mailto:zz@tychy.pl">Zdzich
Ztych</A>
Dziś mamy:
<!--#config timefmt=„%d %m %Y"-->
<!--#echo var=„DATE_LOCAL"-->
```

Zapiszmy ten plik pod nazwą sygnaturka.shtml (pamiętajmy, że pliki zawierające SSI muszą być nazywane zgonie z tym, jak skonfigurowany jest serwer). Teraz dodamy jeszcze przykładowy plik, który chcemy ozdobić sygnaturą Zdzicha.

```
<HTML>
<TITLE>Zainteresownia Zdzisława</TITLE>
<BODY>
<H1>Zainteresowania</H1>
Interesuję się komputerem Amiga
i czytaniem ACS.
<!--#include file=„sygnaturka.shtml"-->
</BODY>
</HTML>
```

Nadszedł czas, aby omówić sposób w jaki można wyświetlić

INFORMACJE O PLIKU

Posłużą nam do tego polecenia

```
#fsize i #flastmod
```

Zarówno w pierwszym z nich, jak i drugim możliwe argumenty są identyczne ze stosowanymi w przypadku #include to znaczy: „file" i „virtual". Przy ich pomocy określamy plik, o którym informację chcemy uzyskać."#fsize" poda nam wielkość danego pliku, a „#flastmod" datę ostatniej modyfikacji. Zostanie ona wyświetlona w formacie ustalonym przy pomocy „#config" i „timefmt". Format wyniku polecenia „#fsize" możemy także ustalić poprzedzając je dyrektywą „#config" z atrybutem

```
sizefmt
```

Atrybut ten może przybierać wartość „bytes" lub „abbrev". Pierwsza powoduje wyświetlanie wielkości pliku w bajtach, druga przeliczenie na kilobajty lub megabajty i zaokrąglenie.

Na koniec być może najciekawsze polecenie, lecz powodujące największe osłabienie bezpieczeństwa serwera. Z tego powodu admini, nawet jeśli udostępniają użytkownikom SSI, to często ograniczają użycie mechanizmu do poleceń opisanych powyżej. Gdy jednak zdecydowaliście się zainstalować sobie własnego demona HTTP, nic nie stoi na przeszkodzie, aby wykorzystać polecenie

```
#exec
```

Przyjmuje ono dwa argumenty „cgi" lub „cmd". Pierwsza możliwość pozwala włączyć do strony efekt wywoływania skryptu CGI. Jako że skryptami CGI jeszcze się prawie w ogóle nie zajmowaliśmy, znacznie ciekawsza może się okazać opcja druga (czyli argument „cmd"). Służy ona do wykonywania i dołączania do strony efektów wykonania poleceń systemowych, zwykłych programów i napisanych przez użytkownika skryptów, które nie muszą jednak posiadać żadnych charakterystycznych dla CGI cech. Sposób ich użycia jest następujący:

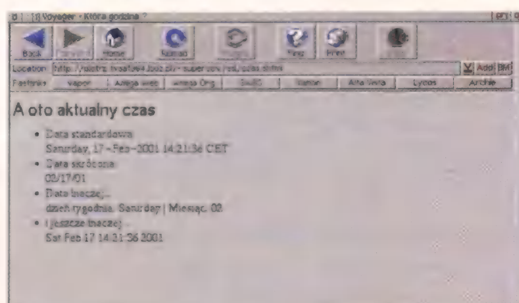
```
<!--#exec cgi=„ścieżka_dostępu_do_cgi_-
bez_nazwy_hosta/skrypt.cgi"-->
<!--#exec cmd=„polecenie"-->
```

W przypadku użycia „cgi" ścieżkę podajemy tak, jak w adresie URL, podając wszystko to, co znajduje się tam na prawo od nazwy hosta - zazwyczaj „cgi-bin/skrypt.cgi". Jeśli chodzi o „cmd", to jako wartość można podać praktycznie wszystko, co wpisane w shell'u, spowodowałoby wykonanie polecenia/programu.

To wszystko na dziś.

Piotr Przybylak

P.S. Pytania, sugestie i wszystko inne proszę kierować pod adres: piotrp@widzew.net



PC–Task i CD–ROM

Tym razem uraczę Cię, Drogi Czytelniku, informacją, jak uzyskać obsługę CD na udawanym PC.

Całość sprowadza się do wpisania odpowiednich linii w plikach AUTOEXEC.BAT oraz CONFIG.SYS i skopiowania jednego pliku o czym niżej. Zakładam, że już masz zainstalowany MS–DOS. Zamontuj w systemie urządzenie PC0, (znajduje się w SYS: Storage), następnie sformatuj dyskietkę na pc'towy format. Kiedy dyskietka będzie już gotowa, skopiuj na nią plik PCTCDROM.SYS. Powinien być w komplecie z PC–Task'iem. Wyjmij dyskietkę ze stacji i uruchom emulator. Kiedy DOS już zostanie załadowany, włóż dyskietkę z powrotem do stacji. Jeżeli poprawnie zainstalowałeś MS–DOS'a, na dysku C powinien znajdować się katalog DOS oraz pliki AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS. Następnie skopiuj z dyskietki nagrany na nią uprzednio plik PCTCDROM .SYS do katalogu DOS na dysku C:

```
COPY A:\pctcdrom.sys C:\DOS\pctcdrom.sys
```

Następnie trzeba zmodyfikować istniejący plik AUTOEXEC.BAT. Aby to zrobić napisz

```
EDIT AUTOEXEC.BAT
```

Po kilku sekundach zobaczysz edytor, a w nim plik AUTOEXEC.BAT. Dopisz teraz następującą linię

```
C:\DOS\MSCDEX /D:MSCD001 /M:8 /V
```

Kilka słów wyjaśnień, /D: określa pod jaką kolejną literą CD–ROM ma być montowany, /M: ustawia wielkość bufora, /V wyświetla informacje o urządzeniu podczas montowania. Jeśli już wpisałeś linię, pozostaje tylko zapisać zmiany. Wciśnij klawisz ALT, teraz F i wybierz SAVE. Wyjdź z edytora (ALT, F i X), w linii poleceń wpisz

```
EDIT CONFIG.SYS
```

Twoim oczom ukazał się CONFIG.SYS, w którym trzeba dopisać następującą linię:

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\PCTCDROM.SYS /D:SCSI.DEVICE,3
```

Parametr /D: określa literę pod jaką będzie widoczny napęd zgodnie z tym co zdefiniowałeś w AUTOEXEC.BAT. Tuż za nim należy podać nazwę sterownika z jakiego korzysta Twój CD–ROM oraz jego numer (Unit). Aby sprawdzić z jakiego sterownika korzysta CD-ROM, wystarczy wyświetlić mountlistę CD0 i zapoznać się z liniami zawierającymi parametry DEVICE oraz UNIT. Ja posiadam FastATA2, więc ustawiłem scsi.device. Napęd podłączyłem do Secondary Port i ustawiłem na Slave, więc Unit dla mojego urządzenia to 3. Gdyby czasem CD–ROM nie był dostępny, warto włożyć jakąś płytę i zresetować PC'ta (CTRL–ALT–DEL). Po takim zabiegu już powinien być widoczny, nie wiem czemu tak się dzieje, ale to chyba zrozumiałe – w końcu to PC.

Dariusz Krzempek
darekhyq@alpha.net.pl
http://www.darekhyq.prv.pl



POSZUKUJEMY WSPÓŁPRACOWNIKÓW

ACS, jak każde rozwijające się pismo, potrzebuje co jakiś czas świeżej krwi, żeby nie skostnieć. Obrana przez nas formuła „papierowego zinu" oznacza, że kandydaci na współpracowników ACS niekoniecznie muszą się legitymować dziennikarskim wykształceniem czy doświadczeniem w tej branży. W szeregi redakcji naszego magazynu może wstąpić każdy amigowiec, który:

- ma stały dostęp do konta email;
- zna się na temacie, o którym chce pisać;
- potrafi ująć swoją wiedzę w konkretną i przejrzystą formę.

Jeśli mieszkasz w Warszawie lub okolicach (jesteś w stanie odwiedzać osobiście redakcję ACS), masz szansę zostać bliskim współpracownikiem ACS i opisywać komercyjne produkty (programy, gry, składanki CD, sprzęt), które producenci dostarczają do naszej redakcji.

Jeśli mieszkasz dalej, możesz stać się „zdalnym" współpracownikiem ACS (comiesięczne cykle artykułów, stałe zaopatrzenie naszego pisma w teksty o różnej tematyce albo po prostu ciekawy artykuł raz na jakiś czas).

Jeżeli jesteś zainteresowany jedną z tych opcji, wyślij email na adres: tps@cgs.com.pl, a otrzymasz dokładne informacje. Miejsce w ACS (a także nowa, podwyższona stawka) czeka!

REDAKCJA



FAT

W ACS 10/98 i 1/99 mogliście poznać sposoby podłączania do Ami pecetowych dysków oparte na komercyjnym pakiecie CrossDOS. Od tego czasu pojawiły się inne, shareware'owe rozwiązania...

ZACZYNAMY

Zaczęło się od tego, że kupiłem większy dysk. Stary Segate Medalist 1,2 GB stał się przenośnym twardzielem do przenoszenia danych – także między Amigą i pecetami. Oczywiście PC nie „zrozumie" dysku z amigowym filesystemem, ale Ami może obsługiwać dyski sformatowane pod PC. Potrzebne jest tylko odpowiednie oprogramowanie. Rozejrzałem się na sieci i znalazłem dwa niekomercyjne pakiety, które potrafią obsłużyć takie dyski.

MSD95

Rozpoznaje FAT12, FAT16 i FAT32 (pecetowe filesystemy), obsługuje długie nazwy. Można także montować/demontować pecetowe partycje bez resetu, co jest niewątpliwie wygodne. Potrafi obsłużyć dyski większe niż 4 GB. MSD95 jest darmowy i wymaga minimum OS 2.04. Niestety, ma jedną wielką wadę: uniemożliwia zapis danych, pozwala wyłącznie na odczyt.

Instalacja dysku za pomocą MSD95 jest bardzo prosta. W pakiecie znajduje się katalog MSD95_1.5, a w nim wersja programu przeznaczona dla procesorów 68000 i dla 68020 lub lepszych. Załóż katalog o nazwie MSD95_1.5, skopiuj tam odpowiednią wersję dla swojego procesora oraz plik MS95-0 razem z ikoną. Następnie wczytaj do jakiegoś edytora tekstu (np. CED) plik MS95-0 i wyedytuj jego zawartość zgodnie z poniższymi wskazówkami. Na przykładzie mojego dysku postaram się wyjaśnić, jak należy poprawnie dobrać parametry dla programu MDS95, aby ten właściwie zadziałał. Jak już wspomniałem, mój dysk to Segate 1,2 GB, podłączony do Secondary Port (mam FastATA), pracuje jako Master. Linia poleceń dla MSD95 wygląda następująco:

```
run MSD95-020 -u2 -nscsi.device -mf -p0
```

Pewnie zastanawiasz się co to wszystko znaczy, już wyjaśniam. Parametr -uNR to Unit urządzenia o kolejnym nr, mój dysk jest trzeci w kolejce, więc ma Unit2 i taki ustawiłem. Laicy zakrzykną, „...pisze o trzecim a wstawił drugi!..." Właśnie tak, ale liczymy od 0 i wszystko się zgadza. Kolejny parametr to -nNAZWA_STEROWNIKA. Należy podać sterownik z jakiego korzystasz. Ja nie posiadam gadżetów typu GVPscsi (jak to jest podane w guide programu), więc ustawiłem scsi.device. Kolejny parametr to -mf, powoduje on, że program umieszcza bufor dysku w pamięci Fast co znacznie przyśpiesza pracę. Ostatnim parametrem w tym przykładzie jest -pNR_PARTYCJI na pc'towym dysku. Oznacza to, że partycja C to 0, D to 1, E to 2 itd. Mój dysk ma tylko jedną partycję, C, więc ustawiłem -p0. Kiedy już ustawisz wszystkie parametry, kliknij na ikonę programu. Zobaczysz wówczas małe okno informacyjne MSD95 i już masz partycję pc'tyczną na blacie :). Aby odmontować dysk, wystarczy przycisnąć w tym oknie kombinację klawiszy CTRL-C i po sprawie. Równie dobrze można użyć do tego celu program SysInspector. To już wszystko odnośnie MSD95. I co, straszne było? Nie? No to zabieramy się za Fat95 :)

FAT95 v2.3

Niezaprzeczalny lider. Rozpoznaje FAT12, FAT16 i FAT32. Obsługuje długie nazwy. Oprócz dysków twardych, obsługuje nośniki magneto-optyczne oraz ZIP. W przeciwieństwie do omawianego powyżej programu, umożliwia również zapis na dysk pecetowy. Program jest darmowy i dość szybko się rozwija, więc kiedy czytasz ten artykuł, być może na Aminecie leży już nowsza wersja (disk/misc/fat95.lha).

Co do instalacji programu, to nie zalecam korzystania ze skryptu instalacyjnego. Zamiast tego skopiuj plik fat95 do L: i po instalacji. Plik examples to przykłady tworzenia mount listy dla danego urządzenia. Na przykładzie poniższej mountlisty wyjaśnię jak stworzyć własną.

```
FileSystem = L:fat95
Buffers = 300
BufMemType = 1
Device = scsi.device
Unit = 2
StackSize = 2048
Priority = 10
GlobVec = -1
DosType = 0x46415401
Surfaces = 1
BlocksPerTrack = 1
LowCyl = 0
HighCyl = 1
Mask = 0x7ffffffe
MaxTransfer = 0x00ffffff
mount = 1
Activate = 1
#
```

W zasadzie całe zamieszanie sprowadza się do kilku parametrów.

Buffers – w zależności od wielkości dysku twardego, należy ustawić rozmiar bufora. Ja ustawiłem 300 buforów dla pojemności 1.2 GB i dysk pracuje całkiem sprawnie.

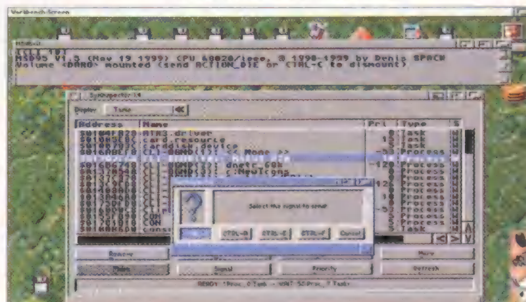
Device – należy podać sterownik urządzenia, u mnie to scsi.device.

Unit – nr kolejny urządzenia. Wyjaśnienie zawiera opis MSD95.

DosType – tutaj sprawa jest nieco zawiła, dwie ostatnie cyfry określają, która partycja dysku pecetowego ma zostać zamontowana. 01 to partycja C, 02 to D, 03 to E i 04 to F. Jeśli pecetowy dysk zawiera partycje logiczne, czyli części partycji Extended (rozszerzonej), wtedy ustawiasz od 05 dla kolejnych partycji logicznych, np.: 05 dla partycji logicznej E. Ponieważ C to pierwsza partycja DOS, D to partycja Extended i kolejna E to już partycja logiczna. Wiem że jest to trochę zawiłe, ale po kilku próbach powinieneś zaskoczyć o co w tym chodzi. Korzystam z fat95 już od jakiegoś czasu i sprawuje się nienagannie.

Myślę, że wszystko jest dość jasne, jeśli nie, śmiało pisz do mnie. Oba programy są do zassania z Aminetu (katalog disk/misc) lub z bieżącego ACS CoverCD.

Dariusz Krzempek
darekhyq@alpha.net.pl
http://www.darekhyq.prv.pl



ZESTAWIENIE

	FAT12	FAT16	FAT32	Zapis	Odczyt	Dł. nazwy
M.D.M.	+	+	–	+	+	–
MSD95	+	+	+	–	+	+
FAT95	+	+	+	+	+	+

Payback



Ukazała się gra Payback. Wcielamy się w niej w postać początkującego gangstera, którego ambicją jest trząść całym miastem. Całość nawiązuje do konsolowego Grand Theft Auto.

Do tej pory twórcy raczyli nas suchymi faktami, teraz pora na przetestowanie programu. Ze wstępnych komentarzy, krążących na sieci możemy wnioskować, że gra raczej będzie się podobała...

www.apex-designs.net/payback_demo.html (około 3 MB)
www.apex-designs.net/payback_preorder.html





Shogo

Właśnie ukazało się demo tej długo oczekiwanej gry. Wymaga procesora PowerPC (zalecany PPC 604), co najmniej 64 MB RAM (kiedy wreszcie doczekamy się obsługi pamięci wirtualnej w systemie?), karty 3D oraz Warp 3D V4. Wspomniane demo zamieścimy na następnym CoverCD.

www.hyperion-software.com





Silencer

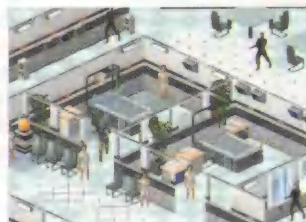


Powyższy tytuł jest sukcesywnie rozwijany. Dostępne są screenshoty oraz demo tej gry. Silencer to izometryczna nawalanka pisana przez Extraterrestrial Developing Team. Łączy w sobie cechy wielu gier, między innymi Skeleton Krew, Syndicate czy Alien Breed. Na całość złoży się dwanaście poziomów pełnych przeciwników obdarzonych wysoką inteligencją oraz zupełnie niewinnych mieszkańców, których też będzie można zlikwidować (zakładam, że całkiem przypadkowo). Każda misja okaże się totalną rozróbą. Będzie można zniszczyć niemal wszystko - nawet wyposażenie pomieszczeń. Jak przystało na grę tego typu, arsenał zostanie mocno rozbudowany.

Pozostaje ściągnąć demo i przekonać się, jak realizowane są szumne zapowiedzi członków Extraterrestrial Developing Team. Demo wymaga 16 MB FAST i 15 MB wolnego miejsca na twardym. Uruchamia się w rozdzielczości 640x480 (256 kolorów). Archiwum zajmuje niecałe 800 KB.

in.fortunecity.com/skyscraper/gatewaycourt/148/





Bombardowanie na ekranie

Powstała nowa gra, dynAMIte, będąca klonem znanych tytułów Bomberman i DynaBlaster. Od poprzedniczek różni się tym, że zabawa jest możliwa tylko i wyłącznie za pośrednictwem Internetu. W grze bierze udział od 1 do 8 graczy.

Tymczasem zwolenników giercowania online zapraszam na stronę

home.t-online.de/home/elsblock/AmigaOG/

Zgromadzono tam szereg gier pozwalających rywalizować przez sieć. Najnowszymi tytułami w kolekcji są Armour Geddon 2, Flight Of The Intruder, Global Effect oraz Powerdrome.

Bunt klonów

Na Marsie prowadzone są eksperymenty genetyczne. Naukowcy starają się wzbogacić człowieka o kilka cech i jak to zwykle bywa - coś idzie nie tak. Mutanty przejmują władzę na Czerwonej Planecie. Rząd wysyła agenta specjalnego - jedyną osobę będącą w stanie zlikwidować zagrożenie. W rolę agenta Jana wciela się, rzecz jasna, gracz, a mowa o grze Land Of Genesis. Tytuł ukaże się dzięki niemieckiej firmie KDH - Datentechnik, a złoży się nań 5 rozbudowanych poziomów, na których przyjdzie nam stawić czoła 180 rodzajom przeciwników. Wymagania strzelanki: AGA, 4 MB RAM, CD-ROM i twardziel.

Gry za darmo!

Na stronach Back To The Roots umieszczona została spora porcja ciekawego i co ważne, legalnego i darmowego stuffu. Do najciekawszych pozycji należą gry z serii Championship Manager, Second Samurai, klon BoulderDasha - Emerald Mines, a także motywy muzyczne z wielu gier oraz rysunki występujące w demowych produkcjach.

www.back2roots.org

Z kolei na stronach AmiSectorOne umieszczono kilka starszych, klasycznych tytułów, wśród których możemy natknąć się na A-Train, Ambermoon czy Sim City 2000. Ale nie tylko dla gier warto odwiedzić tę stronę. Miłośnicy amigowego grania i produkcji scenowych również powinni wklepać poniższy adres

www.emucamp.com/amiga/index2.htm

Kolejna porcja darmowych gier czeka na nas na stronach Amiga Arena. Wśród tytułów niedostępnych na Aminecie znalazły się między innymi Risk oraz Awaking.

online-club.de/~ARENA

Top 2000

Znane są wyniki plebiscytu na najlepszą amigową grę roku 2000 zorganizowanego przez Amiga Flame. Zwycięzcą został Heretic II. Gratulujemy. Poniżej przedstawiamy całą czołową dziesiątkę. Na podkreślenie zasługuje wysoka lokata (mimo krótkiego okresu sprzedaży) polskiej gry Exodus - The Last War.

1. Heretic II
2. Nightlong
3. Earth 2140
4. Simon The Sorcerer II
5. Bubble Heroes
6. Exodus: The Last War
7. Foundation: Gold Edition
8. Code Name Hell Squad
9. Tales From Heaven
10. Virtual Ball Fighters

Exodus

W niniejszym wydaniu ACS możecie przeczytać recenzję pełnej wersji gry, napisanej przez grupę Złoty Skarabeusz a wydaną przez Sland Media. Istotnym faktem jest pojawienie się oficjalnej łatki usuwającej błąd występujący podczas nagrywania stanu gry przy niektórych wersjach SFS. Jeśli natkniecie się na taki problem, zainstalujcie patch! Ponadto w niektórych przypadkach występowały problemy z korzystaniem przycisków oraz wyświetlaniem kilku animacji. Auto-

Aqua



Ukazała się przygodówka w stylu Mysta z widokiem FPP, wydana nakładem Crystal Interactive Inc. Aqua to 256 kolorowa grafika w wysokiej rozdzielczości, prerenderowane lokacje, digitalizowany dźwięk i animacje pomiędzy poszczególnymi zagadkami. Wymagania gry nie są wielkie: Amiga z 020, AGA, 8 MB FAST i CD-ROM. Program działa na kartach graficznych (Picasso96). Cena detaliczna wynosi 19,95 dolara amerykańskiego. Zamówienia należy składać pod adresem

amiga@crystal-interactive.com
www.crystal-interactive.com







Amiga Games TOP

Zapraszam wszystkich chętnych Amigowych Graczy do wzięcia udziału w typowaniu swojej ulubionej dziesiątki gier. Głosować można na dowolne tytuły, niekoniecznie nowe i niekoniecznie obecne na tej liście. Pamiętaj, że możesz oddać Swój głos tylko raz w miesiącu. Wytypuj dziesięć swoich ulubionych gier. Pisz pełną nazwę gry, a w szczególności- jaki ma numer (jeśli jest to kontynuacja wcześniejszej wersji). Sprawdź także poprawność pisanych tytułów! Proszę też o zaznaczenie gier uruchamianych pod jakimś emulatorem.

Wszelkie pytania proszę wysyłać na adres: sirleo@amiga.prv.pl

Dane do Topu wysyłamy na adres: amigagamestop10@go2.pl

lub pocztówką na adres: Krzysztof Żegleń, Pl.Chopina 9/16, 38-700 Ustrzyki Dolne

Listy z prośbą o jakąś pomoc bez koperty zwrotnej, znaczka i dyskietki pozostaną bez odpowiedzi!!

Stan na dzień: 31.03.2000

A oto i czołówka, najwięcej głosów dostały następujące tytuły:

1.	206 - The Settlers	11.	80 - History Line 1914-18
2.	193 - Dune II	12.	76 - Gunship 2000
3.	150 - Napalm	13.	72 - Frontier
4.	137 - UFO: Enemy Unknown	14.	68 - Foundation
5.	133 - Civilization	15.	66 - Super Frog
6.	125 - Quake (68k/PPC)	16.	63 - Civilization II (Mac'Ami)
7.	107 - Slam Tilt	17.	53 - Doom II
8.	100 - Worms DC	18.	53 - Flashback
9.	88 - SWOS 97/98	19.	49 - Perihelion
10.	86 - Cannon Fodder 1/2	20.	46 - Lotus II/III

Pełna lista znajduje się pod adresem:
http://republika.pl/sirleo/amigagamestop10.html
oraz na stronach telegazety telewizji Polsat (str. 419) i TV-4 (str. 263)

Tales of Tamar



Są kolejne wieści na temat rozwoju strategii via e-mail. Do ściągnięcia, niestety tylko dla zarejestrowanych testerów, jest najnowsza wersja demo, nosząca numer 0.33. Najistotniejszy dodatek to zaimplementowanie handlu. Można kupować i sprzedawać towary różnego rodzaju, przy czym liczba kontrahentów jest nieograniczona. Handlować można z każdym, ale pod warunkiem, że znamy kupca. To oznacza, że nawiązaliśmy z nim choć raz kontakt (bezpośrednio lub też poprzez znajomość lokalizacji jego państwa na mapie, czego można dowiedzieć się wypuszczając w teren zwiadowców). Produkcja dóbr uzależniona jest w głównej mierze od ukształtowania terenu. Inna będzie produkcja obszarów leśnych, a inna górskich. Rodzaj, liczba i cena towarów wytwarzanych w każdym państwie zależy od zasobów naturalnych tego kraju.

Prace nad Tales of Tamar posuwają się do przodu. Chcesz być na bieżąco? Chcesz pomóc w testowaniu? Napisz maila na poniższy adres o tytule „T.o.T.-Alphatester" eternity@pride.de www.tamar.net

rzy dołączyli także wybór (na wstępie) kontrolera - myszka bądź klawiatura. Użytkownicy, którzy wyślą kartę rejestracyjną, otrzymają specjalną wersję Exodusa, pracującą na kartach GFX.

www.trotta.de/club/soft/exoupd.lha
www.republika.pl/darexodus/

Oświadczenie

W związku z kłopotami ze skontaktowaniem się z twórcami gry Exodus oraz ściągnięciem ostatniego dema (namiary podawaliśmy między innymi na łamach naszego pisma), zamieszczamy krótkie wyjaśnienie. Cały problem zaistniał w wyniku celowych działań jednej z osób administrujących serwerem, na którym założone jest konto autorów strategii. W związku z tym, że owa osoba miała przez pewien czas dostęp do podanych między innymi w ACS kont pocztowych, autorzy proszą o ponowny kontakt pod adresem

samson10@box43.pl

Również zamówień gry w tej chwili można dokonywać poprzez ten właśnie adres.

Zainteresowanych szczegółami tej nieprzyjemnej sprawy odsyłam do wyjaśnienia zamieszczonego na stronach http://akson.sgh.waw.pl/~ppawlo/an-_polish.html (notka z 19.12.2000)

Poprawki

Kolejnych poprawek doczekała się też gra Simon the Sorcerer 2. Wypuszczone ostatnio łatki poprawiły szereg błędów (między innymi odgrywanie dźwięków) oraz dodały francuską wersję językową. Tego nam było trzeba ;)

Uwaga! Zaleca się ponowne zainstalowanie gry przed rozpakowaniem update numer 5, o ile instalowana była czwarta łatka. Zawierała ona bowiem szereg błędów, które mogły naruszyć strukturę plików.

www.shoecake.com/files/Simon2Upd5.lha

Łatki usprawniające działanie swoich gier wypuściły także firmy Pagan Games (Earth 2140) oraz ClickBOOM (Nightlong). W obu przypadkach na niektórych konfiguracjach występowały problemy z poprawnym wyświetlaniem grafiki. Update Nightlong dostępny jest na ClickBOOM-owym portalu (dla zarejestrowanych użytkowników)

www.clickboom.com/portal

Łatka dla Earth 2140 spoczywa pod adresem

www.epic-interactive.com/english/download/Demos/E2140_English_120101.lha

Descent 2 do wzięcia

Steffen Haeuser od pewnego czasu pracował nad amigowym portem drugiej części Descenta. Jednakże z powodu braku wolnego czasu (Steffen pracuje między innymi nad innym, komercyjnym tytułem dla Amigi) musi zawiesić prace nad tym projektem. W związku z tym gotów jest oddać w części obrobiony projekt „w dobre ręce". Jeśli sądzisz, że podołasz wyzwaniu, skontaktuj się z autorem pisząc maila na adres:

SteffenH@hyperion-software.de

Burnout za darmo

Przebojowa niegdyś gra Vulcanu dziś jest dostępna za darmo. Każdy, kto chciałby pograć w samochodową rozwalankę, powinien odwiedzić strony Amiga Arena i ściągnąć ten tytuł. Wymagania Burnout: AGA, MC68020+, 4 MB Fast RAM, 7 MB HD.

online-club.de/~ARENA/voll.html

Dużo XTR

XTremeRacing, bodajże najlepsze wyścigi stworzone na Amigę, już od pewnego czasu dostępne są za darmo. Tym razem pełna gra, wzbogacona o patch upgrade'ujący do wersji 1.1, datadyski z edytorem torów i dodatkowymi trackami jest do ściągnięcia pod adresem

home.hia.no/~jafrohol/

Nie zapominajcie o też o Aminecie!

Exodus
The Last War

Czy jesteśmy sami we Wszechświecie? Tego nie wiemy, ale można przypuszczać, że nie. Poszukujemy obcych cywilizacji nie do końca zdając sobie sprawę, że Obcy mogą być znacznie bardziej rozwinięci technologicznie, a do tego agresywni.

Na bazie rozważań o możliwości kontaktu z innymi niż ludzka rasami powstały setki opowiadań, filmów i gier. Fantastyczny świat - odległa planeta, nieznane populacje, zaawansowane technologie - to znakomita pożywka dla twórców między innymi strategii. Duże pole do popisu mają scenarzyści i graficy, a my, gracze, zazwyczaj otrzymujemy ciekawą porcję zabawy w generała. Nie mamy oporów eksterminując ohydnie wyglądających przeciwników. Zaletą jest brak obciążeń moralnych przy wyborze stron konfliktu. Zazwyczaj przeciwnicy znajdują się w podobnej sytuacji - muszą walczyć o przetrwanie. Nie inaczej jest w grze Exodus.

WALKA O PLANETĘ

W opisywanej grze morderczą walkę o dominację na neutralnej planecie (nie jest ojczyzną ani Moroi, ani Zeldów) toczą dwie rasy. Jak zwykle chodzi o surowce, które pozwolą przetrwać tylko jednej z nich. W zasadzie można pominąć dalsze szczegóły, gdyż podobne scenariusze przerabialiśmy już setki razy. Można, ale warto przyjrzeć się im bliżej. Twórcy gry dołożyli starań, aby wprowadzić odpowiedni nastrój, zaintrygować gracza i wzbudzić jego ciekawość. A osiągnęli to w prosty, acz bardzo skuteczny sposób - napisali opowiadanie, które jest wstępem do gry. Z góry polecam przeczytanie całości. Lektura zajmie około 2 godzin, ale naprawdę warto. Struktura opowiadania nie pozwala graczowi na rozgryzienie aż do samego końca - gdzie w całym konflikcie umieścić ludzi? Opowiadanie zaczyna się bowiem od opisu ekspedycji, która wyruszyła z Ziemi w poszukiwaniu nadających się do zamieszkania planet oraz rozumnych form życia. Wyprawa natknęła się na jednej z planet na tajemnicze, zaawansowane technologicznie budowle...

„EXODUS CHODZI BOWIEM ZNACZNIE SZYBCIEJ W WYSOKIEJ ROZDZIAŁCE NIŻ NAPALM"



To sam początek. Nie będę streszczał całego opowiadania, aby nie odbierać zabawy tym z Was, którzy zdecydują się pogrążyć w lekturze. Muszę wyjawić jedynie to, co będzie stanowiło sedno gry. Walka toczy się między dwoma rasami, które przybyły na planetę Exodus w poszukiwaniu ixomitu, surowca z którego produkuje się paliwo i energię. Zeldowie i Moroi walczą o przetrwanie - bez kopalin ich nacje wyginą. Ci pierwsi osiedlili się na Exodusie wcześniej, zaś drudzy są agresorami. Konstrukcja opowiadania, które w większości jest relacją jednego z najeźdźców, powoduje, że od początku gracz czuje się mocniej związany emocjonalnie właśnie z rasą Moroi. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby wcielić się w rolę obrońców, jak zrobiłem to ja. To tyle tytułem dość długiego wstępu, ale solidne zarysowanie fabuły zasługuje na wyróżnienie.

KLASYKA RAZ JESZCZE

Exodus - The Last War jest klasyczną strategią czasu rzeczywistego. Z powodzeniem wykorzystuje sprawdzone wzorce wnosząc jednocześnie kilka nowych w tym gatunku elementów. Nieuniknionym obiektem porównań będzie wydany dwa lata temu Napalm - do tej pory najlepsza (moim zdaniem) strategia na Amigę. Całą zabawę podzielono na dwie kampanie - stajemy na czele Moroi i Zeldów. Schemat gry jest podobny: dwie strony konfliktu ścierają się, aby zdobyć kontrolę nad planetą i źródłami surowców. W Exodusie występują dwa strategiczne zasoby: ixomit oraz





ropa. Ten pierwszy towarzyszy nam od pierwszej misji i wydobywany jest na lądzie, natomiast pokładów ropy przyjdzie nam poszukiwać w kolejnych misjach pod powierzchnią wody. Standardowo wydobywanie kopalin przysparza nam kasy, za którą możemy rozbudować bazę, wyprodukować i wyszkolić jednostki, dzięki którym zdobędziemy dominację. Rozbudowa bazy wygląda zgodnie z klasycznym schematem. Początkowo do dyspozycji mamy kwaterę główną (tu zwaną Pierwszą Fabryką) oraz radar, elektrownię, kopalnię i rafinerię ixomitu. Aby magazynować surowce, trzeba wybudować silosy (oddzielne dla ixomitu, inne dla ropy). Nie można zapomnieć też o elektrowniach. Bez nich przestaną funkcjonować niektóre budowle, a fabryki będą pracować na zwolnionych obrotach.
W Exodusie budynki pobierają dość mało mocy, przez co w wielu początkowych misjach wystarczy wybudować tylko jedną elektrownię. Inaczej ma się sprawa w dalszej części kampanii, szczególnie po postawieniu zaawansowanych budowli (zapory energetyczne, laboratoria).

Kwestia rozwoju technicznego również nie odbiega od przyjętych wzorców. Im dłużej gramy, tym szersza jest gama dostępnych zabudowań i potężniejsze są jednostki po obu stronach. W każdej misji komputer ma niewielką przewagę, jeżeli chodzi o stopień zaawansowania armii. Jest to zrozumiałe - gra ma być wyzwaniem, a nie pokazem scenerii i obiektów. W porównaniu z Napalmem w Exodusie występuje mniej rodzajów wojsk oraz zabudowań. Nie wpływa to ujemnie na grywalność ze względu na charakter jednostek. Oprócz standardowych oddziałów pieszych, sabotażystów, inżynierów, lekkiego i ciężkiego sprzętu pancernego oraz latającego, do gry wprowadzono jednostki pływające (choć jest ich stosunkowo niewiele, to odgrywają znaczącą rolę nie tylko przy zmaganiach o złoża ropy), a także specjalne - miny, saperów, mobilne warsztaty napraw-







cze. Napalm posiadał unikalną możliwość budowania tuneli, zaś w Exodusie możemy stawiać mosty. Oprócz tego mamy minowanie przedpola i ciężki ostrzał artyleryjski. Z pewnością nie będziecie się nudzić. To, co różni oba tytuły, to wygląd jednostek. Po pierwsze, w porównaniu z napalmowymi, występujące w opisywanej grze są bardziej ziemskie. Wiele z nich nie odbiega niczym od stosowanych obecnie pojazdów wojskowych. Oczywiście natkniemy się też na bardziej „kosmiczne" jednostki, ale o tym sza, nie będę zdradzał wszystkich tajemnic. Drugą cechą odróżniającą obiekty napalmowe od exodusowych jest ich kolor. Rasy nie mają wyraźnie wyodrębnionych kolorów jednostek, przez co w początkowej fazie giercowania można momentami stracić orientację (a i w przypadku niezłego młynu w dalszych misjach zdarza się pomylić wroga ze swoim). Nie ma tego złego, co by na dobre... Pojazdy mają przez to bardziej naturalny wygląd (dość czerwonych kontra niebiescy!). Jeśli już o

GRAFICE...

No cóż. Moje słowa uznania. Właściwie mogę przyczepić się tylko do wyglądu głównego menu. Nie prezentuje się zbyt okazale, a zastosowany font nie jest zbyt czytelny. Ale to chyba wszystkie moje zarzuty pod względem grafiki. Chociaż nie – moim zdaniem Napalm lepiej wyglądał w niskiej rozdzielczości. Budynki, pojazdy – wszystko to zostało wyrenderowane z największą dbałością o szczegóły. Na tym polu Napalm nie ustępował, jednak w Exodusie poraża animacja obiektów. Niby dodatek, ale jak miły (choć kosztowny na wolniejszych maszynkach). Cały ekran żyje: czasza radaru beznamiętnie obraca się namierzając wrogie jednostki, podobnie jak skrzydła wentylatora w elektrowni poruszane wiatrem, nad fabryką unosi się dym, itp. itd. Dopracowano nawet takie szczegóły, jak dym wydobywający się z lufy ciężkiego czołgu, który przed chwilą oddał strzał. Jeżeli do tego dodać bardzo dobre jakościowo, zróżnicowane podkłady... W Napalmie porażało mnie wykonanie scenerii – zatopiona Statua Wolności, wpół zawalony most. Exodus nie odstaje pod tym względem od konkurenta, za co chwała garfikom. Zdarza się wybudować bazę tuż koło wodospadu (oczywiście animowanego) czy też pełnej kości (mam nadzieję, że zwierzęcych ;) pustyni. Aha, nie należy zapomnieć o możliwości „edycji" terenu, poprzez wycinanie lasu przy pomocy salwy z działa (czasami przydaje się trochę wolnego miejsca na zabudowania). Duże brawa za grafikę. Ale nie ma róży bez kolców. Grafika wygląda bardzo dobrze w wysokiej rozdzielczości. W niskiej niestety jest dużo gorzej. Okolica nie wygląda już tak ciekawie, a poza tym na ekranie niewiele widać. Trzeba co chwilę chować boczny panel (jest szerszy niż w Napalmie, przez co zawęża obraz pola walki). Ale większość z Was nie ma co się martwić. Exodus chodzi bowiem znacznie szybciej w wysokiej rozdziałce niż konkurent. Właściwie powinienem napisać, że w ogóle chodzi, gdyż na mojej konfiguracji (040/40, AGA) Napalm w wysokiej to był tylko wolny slideshow, a w Exodus gram z powodzeniem. Choć prawda jest taka, że na gołej Agatce gra zwalnia (szczególnie w późniejszych etapach, gdy na mapie przebywa coraz więcej jednostek). Ja znalazłem na to pewien sposób. Kiedy mam pełne ręce roboty (czytaj – buduję, naprawiam, walczę, kontroluję złoża), wolniejsze działanie wpływa pozytywnie na jakość rozgrywki – wszak komputer robi wszystko równolegle, a człowiek musi wszystko kontrolować. Kiedy zdarzają się luźniejsze momenty, typu wyprawa na drugi koniec planszy, wciskam Enter i gra przełącza się w tryb wyświetlania w niskiej rozdzielczości bądź (co ja preferuję i tak ustawiłem w setupie) również w wysokiej, tyle że na ćwiartce ekranu. I wilk syty, i owca cała, z tym że w takim przypadku gra chodzi nawet za szybko (oczywiście można to regulować). Dla posiadaczy wolniejszych konfiguracji autorzy stworzyli oszczędny tryb wyświetlania grafiki. Wówczas ucinane są niektóre klatki animacji. Po grafice pora zająć się

DŹWIĘKIEM

Oprawa muzyczna zostanie przeze mnie oceniona nieco niżej niż graficzna. W Exodusie występują trzy tracki muzyczne, które moim zdaniem są nieco gorsze w porównaniu z Napalmem. Nie chodzi o ich jakość – tej nie można nic zarzucić. Po prostu mniej mi odpowiadają (ale różne są gusta). Trzy tracki to ponadto nieco za mało, choć melodie utrzymane są w różnym klimacie. Najbardziej przypadł mi do gustu pierwszy kawałek, momentami brzmi jak raso-

„DOPRACOWANO NAWET TAKIE SZCZEGÓŁY, JAK DYM WYDOBYWAJĄCY SIĘ Z LUFY CIĘŻKIEGO CZOŁGU, KTÓRY PRZED CHWILĄ ODDAŁ STRZAŁ"











„TYTUŁ JEST WIELCE GRYWALNY, CHOĆ MOŻE NIE TAK TRUDNY JAK NAPALM"

wa muzyka filmowa. Exodus posiada jednak niewątpliwą zaletę, jeśli porównać ten tytuł z Napalmem. Muzyka gra bez żadnych kombinacji (co było konieczne w przypadku drugiej strategii). Czasami gra nawet wtedy, gdy nie chcemy. Kilkakrotnie próbowałem ustawić odtwarzanie samych odgłosów walki i nie zawsze to skutkowało. Niekiedy muzyka włącza się w sposób losowy.

Jeśli chodzi o dźwięki, to jest ich według mnie za mało. Istnieje kilka komend wydawanych jednostkom (zmiksowany, męski głos mówiący po polsku), odgłosy strzelania, wybuchów czy też plusk wpadających do wody szczątków bazy wroga. Chciałoby się więcej, wszak nie jest trudną rzeczą dorzucić sampli. Na usprawiedliwienie autorów podzielę się swoimi domysłami, iż zapewne chodziło o pamięć. Przy 16 MB Fast odpalam grę bez WB, gdyż w większości przypadków brakowało RAMu.

WRAŻENIA

Mimo, iż miałem przyjemność grania w demo, pełna wersja Exodus - The Last War pozytywnie mnie zaskoczyła. Tytuł jest wielce grywalny, choć może nie tak trudny jak Napalm. Docierając do bazy przeciwnika już zastanawiam się, co przyniesie kolejna potyczka. Dlatego też nie psuję Wam zabawy oraz nie opisuję dokładnie budowli i jednostek, jakie pojawiają się w trakcie zabawy. Ciekawe pomysły, bardzo dobra oprawa, zastosowanie sprawdzonych pomysłów, między innymi jeśli chodzi o klawiszologię (łączenie jednostek w grupy dostępne pod kolejnymi klawiszami, wyświetlanie najsłabszych jednostek i budynków na żądanie, możliwość przyporządkowania lokacji skrótom klawiszowym), opcja gry przez modem/po kablu (niestety, nie miałem okazji tego przetrenować) - wszystko to podnosi atrakcyjność rozgrywki. Dodajmy do tego dobrze przygotowaną instrukcję w postaci HTML oraz wydrukowanej książeczki (w języku angielskim i polskim), a także ciekawe opowiadanie szkicujące tło wydarzeń na planecie Exodus, a otrzymamy produkt, którego z całą pewnością nie należy się wstydzić. Pisząc o instrukcji - jest funkcjonalna, gdyż w skrócie podaje najważniejsze informacje odnośnie instalacji, ustawień, klawiszologii, ale także przybliża podstawowe zasady obowiązujące w grze i doradza - co robić warto, a czego nie należy. Niekiedy jednak skrótowość razi (nadużywanie równoważników zdań), podobnie jak błędy stylistyczne i ortograficzne. Sporo do życzenia pozostawia anglojęzyczna część instrukcji, ale to już nie nasza sprawa ;)



DODATKI

Na płytce z grą zawarto trochę ciekawego stuffu. W katalogu extras znajdziemy: skiny do AmigaAMP'a, porady, jak napisać dobrą strategię (przykładowe procedury w AMOSie, od którego wszystko się zaczęło i Assemblerze), informacje i screeny dotyczące następnej gry Złotego Skarabeusza - Husarii, podkłady na Workbencha (większość z nich dotyczy Exodusa) oraz AMOSowa gierka BattleSpace (niestety, nie udało mi się jej odpalić, ale AMOS już tak ma).

WERDYKT

Exodus - The Last War (choć tytuł nie bardzo ma się do treści opowiadania, z którego nie wynika jasno, jak potoczą się losy obu ras oraz ludzi) jest grą wartą polecenia. Nie natrafiłem na błędy w kodzie (program tylko raz mi się zawiesił, poza tym nie sprawiał żadnych kłopotów, nie licząc wspomnianych wcześniej przypadków losowego odtwarzania muzyki). Gra się przyjemnie, zabawa wciąga i aż korci, aby rozpocząć kolejną misję. A tu już noc i jutro szkoła, studia, praca (niepotrzebne skreślić). I nie skończy się na jednej kampanii. Po przejściu gry jedną rasą, pora bowiem stanąć po drugiej stronie barykady. Całość okraszona jest bardzo dobrą grafiką (w wysokiej rozdzielczości) i wzbogacona o przemyślany system sterowania (choć pod tym względem Napalm był nieco lepszy). No i prędkość działania - da się grać w wysokiej rozdzielczości nie tylko na najszybszych sprzętach. Nic, tylko grać, czego sobie i Wam życzę.

Exodus - The Last War został wydany przez firmę Sland Media (www: www.republika.pl/darexodus, e-mail: samson10@box43.pl). Jego wymagania minimalne to AGA, procesor 030, 16 MB FAST RAM, twardy dysk i 4xCD-ROM. Zalecaną konfiguracją, na której gra pokazuje lwi pazur jest Amiga wyposażona w kartę GFX, procesor 040, 32 MB RAM i 8xCD-ROM.

Artur „R2D2" Frankowski

PS. W wersji dla kart graficznych wymagane jest 17 MB FAST, bo posiadanie minimalnej ilości Fast RAMu spowalnia grę (program lokuje się w Chipie). Gra współpracuje z systemem CyberGraphics 3.0+

Earth 2140

Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem grę Earth 2140, właśnie popijałem herbatę (bezalkoholową rzecz jasna ;). Pomyślałem wtedy, że to pewnie jakiś kolejny nudny RTS (po niezaspecjalnym Moonbases), nie wnoszący zupełnie nic nowego do swego gatunku. Jednak już po kilku godzinach nie mogłem się wprost oderwać od tej gry...

OGÓLNIE MÓWIĄC

Być może to zaleta samego gatunku jakim jest RTS, ale naprawdę niełatwo mi było zakończyć przygodę z tą grą. Może na początku pokrótce przybliżę nie wtajemniczonym czytelnikom, o co w tego typu grach biega. Mianowicie nasze główne zadanie polega na likwidacji wszystkich wrogich jednostek i zabudowań, jakie znajdują się na ułożonych w konkretną kampanię planszach. Tak w skrócie scharakteryzować można najczęściej spotykany scenariusz rozgrywki w RTS-ach, choć gatunek ten ciągle się rozwija i coraz to nowe pozycje wnoszą wiele ciekawych rozwiązań. Gry typu RTS (real-time strategy), czyli w wolnym tłumaczeniu strategie czasu rzeczywistego, znane są już od dawna. Ich prekursorem była kultowa już obecnie gra Dune II. Po niej nastąpił wysyp wszelkiego rodzaju mniej lub bardziej udanych gier diunopodobnych, osadzonych w przeróżnych scenariach i czasach. Jeszcze do niedawna amigowcy mogli cieszyć się jedynie wspomnianą grą Dune II, przeciętnym Moonbases i zdecydowanie najlepszym z całej trójki Napalmem. Można było także odpalić emulator Maca i pograć w kilka innych gier tego typu, jak np. wiecznie żywy Warcraft I & II. Jednak ostatnimi czasy sytuacja znacznie się poprawiła. Ukazały się bowiem prawie równocześnie dwa RTS'y. Pierwszy z nich to opisywany również w tym numerze Exodus, zaś drugi to właśnie Earth 2140.

TROCHĘ HISTORII

Akcja gry rozpoczyna się (jak łatwo się domyślić po tytule) w roku 2140 i ma miejsce na Ziemi. To jednak zupełnie inna Ziemia od tej, jaką widzimy na co dzień. Cały nasz glob jest już bowiem po wielu wyniszczających walkach i katastrofach ekologicznych. Na świecie pozostały już tylko dwa wielkie mocarstwa, nieustannie toczące ze sobą zacięte boje. Jedno z nich to Zjednoczone Stany Cywilizowane (UCS), które to obejmują obszary obu Ameryk, Afryki Północnej oraz Europy Zachodniej. Drugie mocarstwo, czyli Dynastia Eurazjatycka (ED) zajmuje Wschodnią Europę oraz wielkie terytoria Azji. Australia i ogromna większość terytorium Afryki zostały stracone poprzez użycie na nich broni biologicznych. Wyniszczające i ciągnące się w nieskończoność walki doprowadziły do tak wielkich zniszczeń naszego globu, że ludność obu mocarstw przeniosła się do podziemi. Wojny między obiema potęgami toczą się głównie o surowce (tak to już jest w RTS'ach). Ostatnio jednak pojedyncze potyczki przerodziły się w globalny konflikt, który skończy się wtedy, gdy na Ziemi pozostanie tylko jedna ze stron. W tym właśnie momencie wkraczasz do gry Ty, mając za główny cel zdobycie dominacji nad naszą planetą.

WYKONANIE

Gra pod względem wykonania, mimo że jest to konwersja wydanej kilka lat temu produkcji z PeCeta, rażąco nie odbiega od dzisiejszych produkcji 2D. Podkreślić przy tym należy, że pierwotna wersja gry (PeCetowa) stworzona została przez polską firmę TopWare. Jeśli chodzi o grafikę, to nie można jej wiele zarzucić. Postacie wykonane są starannie, a ich ruchy są bardzo płynne. Trochę zastrzeżeń można mieć do pola walki, gdzie przyjdzie nam toczyć boje. Co prawda zmienia się ono zależnie od kontynentu i wykonane jest z dbałością o szczegóły, ale trochę brakuje tych efektownych urozmaiceń i kolorystyki, jakie znamy z Napalmu czy Exodusa. Jedynym wyjątkiem jest teren zniszczonego miasta, na którym gdzieniegdzie znajdują się zniszczone budynki.

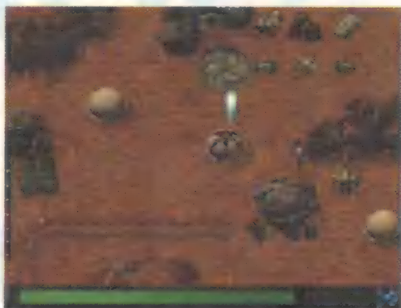
Gra uruchamia się w 65 tysiącach kolorów przy rozdzielczości 640x480 lub 800x600. Jak łatwo się domyślić, lepiej wygląda w tej drugiej rozdzielczości, lecz pociąga to za sobą konieczność posiadania PowerPC (060 nie wyrabia). Będąc przy grafice nie można zapomnieć o budynkach, które są animowane i estetycznie wykonane. Najbardziej efektownie wyglądają jednak wybuchy zarówno budynków, jak i pojazdów. Wszystkie z nich prezentują się pięknie, ale najbardziej utkwił mi w pamięci wybuch elektrowni.

Od strony dźwiękowej grze również nie można wiele zarzucić. Efekty dźwiękowe nie wyróżniają się niczym specjalnym (może poza tym, że wszystkie meldunki i komunikaty słyszymy w języku ojczystym), ale w zupełności wystarczają. Na płytce z grą jest kilka ścieżek audio, których wykonanie i jakość stoją na przyzwoitym poziomie.

Na szczególną uwagę zasługuje ładnie i ciekawie wykonane intro, które do tego trwa dość długo (niestety trochę rażą ograniczenia formatu, w jakim zostało zapisane). Ukazana jest w nim jedna z bitew pomiędzy dwoma potęgami. Pozwala to już od początku wczuć się w klimat gry, a to głównie za sprawą bardzo sugestywnej muzyki, pasującej do akcji intra.

OGÓLNE WRAŻENIE

Earth 2140 wywarła na mnie pozytywne wrażenie. Gra się w nią przyjemnie, a wraz z przechodzeniem kolejnych plansz staje się coraz bardziej interesująca. Wszystko to za sprawą bardzo ciekawie zaprojektowanych przez autorów gry zadań, które są dość różnorodne. Całość sprowadza się do eliminacji wroga z po-













szczególnych kontynentów, co przybliża nas do głównego celu, jakim jest zdobycie globalnej dominacji. Cele poszczególnych misji to przede wszystkim likwidacja wszelkich sił i zabudowań wroga, przejęcie jakiegoś ważnego budynku, ocalenie własnych naukowców, przetestowanie prototypu nowej jednostki, odzyskanie ważnych danych itp. Mimo że ogólnie cała kampania przebiega bez zarzutu, to jednak autorzy nie ustrzegli się kilku, może nie tyle błędów, co dość nietypowych rozwiązań. Po pierwsze istnieją sytuacje, w których liniowość akcji zostaje przerwana. Jest to bardzo irytujące. Przejawia się to w taki sposób, że po zakończeniu walk na jednym kontynencie zostajemy oddelegowani na inny. Będąc już na nowym gruncie tracimy możliwość tworzenia wynalezionych już wcześniej, udoskonalonych jednostek. Tak więc, nie pozostaje nam nic innego do roboty, jak tylko ponownie zająć się wynajdowaniem tego, co zostało już wcześniej odkryte. Dziwne jest również to, że ludzie zatrudnieni w centrum naukowym muszą w każdej planszy na nowo pracować nad wszystkimi wynalazkami. Jednak te drobne niedociągnięcia rekompensuje grywalność, za sprawą której nie można się wprost oderwać od komputera.

Pozytywne wrażenie pozostawiają także wszelkie jednostki, jakie występują w grze. Każde z mocarstw specjalizuje się w produkcji charakterystycznych tylko dla siebie jednostek. Tak więc UCS dysponuje wszelkiego rodzaju robotami bojowymi, zaś ED gustuje w przeróżnych pojazdach opancerzonych. Jednostki obu potęg można bez problemu odróżnić od siebie, co jest niewątpliwie atutem gry, szczególnie podczas wielkich batalii. Do tego każda z jednostek posiada odmienne cechy indywidualne, jak prędkość, wytrzymałość, siła i zasięg rażenia oraz szybkość oddawania strzału. Poza tym niektóre z nich mają bardzo przydatne podczas walki cechy specjalne, jak np. wytrzymałość na ogień. Istnieją także jednostki do zastosowań innych niż militarne. Do tej grupy należą przede wszystkim pojazdy transportujące surowce z kopalni do rafinerii (jest to jedyny sposób na pozyskanie gotówki), jednostki służące do zaminowywania i odminowywania terenu oraz transportery. Do tego grona zaliczyć należy także dwie jednostki, dostępne po wynalezieniu teleportacji i nanotechnologii, czyli Shadow i Screamer. Pierwsza z nich zasila oddziały UCS i ma zdolność czynienia jednostek niewidzialnymi w swoim otoczeniu. Druga zaś używana jest przez wojska ED i dzięki swemu radarowi potrafi zakłócać fale emitowane przez Shadowa, przez co efekt niewidzialności przestaje działać. Pomysł wprowadzenia do gry tego typu jednostek od razu przypadł mi do gustu, gdyż czyni rozgrywkę jeszcze bardziej interesującą.

To jednak nie wszystkie miłe innowacje, jakie w grze Earth 2140 zawarli jej twórcy. Inny ciekawy dodatek to możliwość budowy murów obronnych przez jednostki typu Miner (pomysł sprawdzony już w Dune 2). Innym ciekawym dodatkiem, jest możliwość dokładnego określania trasy pojedynczej jednostki lub całej grupy jednostek poprzez wybór kolejnych punktów docelowych. Miłym urozmaiceniem jest również możliwość tworzenia tzw. wirtualnych generałów. Takiemu nowo mianowanemu generałowi możesz zlecić kontrolę nad całą grupą jednostek. Poza tym można także w każdej z plansz, raz (przynajmniej mi się więcej nie udało) wezwać posiłki klawiszem „r".

Podobnie jak w innych RTS-ach, tak i w Earth 2140, aby w ogóle coś zdziałać trzeba najpierw rozbudować swą bazę. Do realizacji tego celu autorzy gry udostępnili nam kilkanaście budynków. Poza charakterystycznymi dla tego gatunku budynkami można znaleźć tutaj prawdziwe rodzynki, jak np. teleport czy schron. Bardziej szczegółowe informacje na temat dostępnych w grze jednostek i budynków uzyska się wybierając w menu opcję Bazy Danych.

Mimo że gra jest bezpośrednią konwersją z PeCeta, to jednak dziwnym zbiegiem okoliczności zabrakło w niej opcji gry przez sieć. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że w wersji oryginalnej właśnie taka występowała. Zaskakujące więc jest to, że twórcy wypuścili na rynek produkt nie w pełni kompletny. Pozostaje jednak nadzieja, że w bliskiej przyszłości brakująca opcja zostanie zawarta w darmowym patchu do gry.

GARŚĆ PORAD

Gra Earth 2140, jak większość strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym, do najłatwiejszych z pewnością nie należy. Oprócz bowiem dobrego rozeznania w sposobie prowadzenia bitew, należy jeszcze wykazać się sporym wyczuciem i szybkością w podejmowaniu





trafnych decyzji. Jednak znając kilka sztuczek można znacznie ułatwić sobie rozgrywkę. Oto niektóre z nich:

• Atakując bazę wroga na samym początku staraj się zlokalizować elektrownię (jedną lub kilka). Wszystkie budynki, niezbędne do produkcji jednostek militarnych są bowiem od niej uzależnione. Po jej zniszczeniu pozostałe budynki w bazie przeciwnika zostaną odcięte od prądu, co skutecznie sparaliżuje całą produkcję.

• Wieże obronne najskuteczniej eliminuje się z bezpiecznej odległości. Najlepiej jednostkami o dużym zasięgu (np. Spider II). Można wtedy bez żadnych problemów zniszczyć cel.

• Kiedy grasz po stronie UCS i masz już możliwość korzystania z dobrodziejstw Shadowa, możesz dosłownie kilkoma jednostkami zniszczyć nawet ogromną bazę wroga. Gdy bowiem jesteś niewidzialny, cała zabawa ogranicza się do eliminacji wrogich jednostek, które posłusznie stoją i czekają aż dokończysz dzieła. Jednak ciekawostkę stanowi fakt, że komputer w ogóle nie dostaje Screamera ;). Jest on aktywny tylko dla gracza stojącego po stronie sił ED.

• Przystępując do ataku oddziałami UCS na bazę wroga będziesz musiał na początku stawić czoła hordom wrogich jednostek. Najlepiej więc w takich przypadkach użyć jednostek typu Tiger Assault, które mają tę wielką zaletę, że są odporne na ogień. Trzeba bowiem pamiętać o tym, że zachowanie jednostek podczas walki nie jest zbyt inteligentne, gdyż wchodzą bez żadnych uprzedzeń w płomienie. Tak więc nawet używając jednostek bardziej skutecznych i wytrzymałych, odniósłbyś większe straty niż gdybyś użył robotów serii Tiger.

• Staraj się dobrze zabezpieczać bazę, gdyż atak wrogich sił (szczególnie z powietrza) następuje w najmniej spodziewanych momentach, np. gdy właśnie jesteś zajęty niszczeniem bazy przeciwnika.

• Na początku każdej z plansz nie ruszaj od razu na wroga, ale staraj się najpierw rozbudować bazę i stworzyć silną armię. Wyjątkiem są plansze, gdzie nie masz możliwości budowania bazy, a dysponujesz jedynie kilkoma jednostkami.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Na koniec zostawiłem jak zwykle część najbardziej istotną, czyli to jaką konfigurację należy posiadać, aby móc cieszyć się grą Earth 2140. W tym momencie może rozczaruję nieco wszystkich, którzy uważali, że opisywana gra ruszy już na konfigu zbliżonym do konkurencyjnej gry Exodus. Earth 2140 wymaga bowiem dość silnego sprzętu, aby w ogóle się uruchomić. Na dzień dobry trzeba mieć kartę graficzną oraz procesor 68060. Spowodowane jest to głównie dużymi rozdzielczościami, w jakich gra pracuje oraz wykorzystaniem sporej palety kolorów. Poniżej zamieszczam wymagania podane przez autorów gry:

- procesor 68060 (zalecany PPC)
- 24 MB wolnej pamięci RAM
- szybka karta graficzna
- zainstalowany WarpOS dla wersji PPC
- czytnik CD-ROM.

Opisywana gra ma oddzielne pliki wykonywalne dla procesorów 68k i PPC. Wersja na starą dobrą Motorolkę do szybkich jednak nie należy, gdyż na procesorze 68060 działa dużo wolniej niż na PPC nawet w rozdzielczości 640x480. Należy tu jednak zauważyć, że wersja na PowerPC jest niestety bardziej niestabilna :(.

PODSUMOWANIE

Jak więc widać, opisywana gra jest raczej przeznaczona dla użytkowników posiadających bardziej rozbudowane Amigi. W zamian jednak oferuje naprawdę wiele godzin wspaniałej zabawy. Pozostaje mi tylko życzyć wszystkim zainteresowanym zaopatrzenia się w wymagany przez Earth 2140 sprzęt, tym bardziej

GRA URUCHAMIA SIĘ W 65 TYSIĄCACH KOLORÓW PRZY ROZDZIELCZOŚCI 640x480 LUB 800x600

że nadeszły czasy, kiedy praktycznie każda nowa amigowa gra wymaga podobnej konfiguracji. Poza tym aktualnie na rynku amigowym istnieje kilka naprawdę godnych polecenia gier i programów, które w pełni zrekompensują zakup nowego sprzętu.

Earth 2140 można nabyć w firmie Matay (www.matay.pl), za 120,00 zł.

Michał Bartniczak
michalbrt@poczta.onet.pl

P.S. Uwaga! Oryginalnej gry niestety nie zaopatrzono w wydrukowaną instrukcję obsługi. Jednak jest ona zamieszczona w postaci pliku tekstowego na płytce z grą i do tego w wersji polskiej. Zamieszczony jest tam również plik ReadMe, w którym znajdziecie wykorzystywaną przez grę klawiszologię.



Stare ale jare

Dziś mały przeglądzik gierek, które na pewno przyciągną Cię do Amigi na długie godziny.



FLASHBACK

Producent: MacPlay

Demo dobrze znanej z Amigi gry, tym razem jednak w pełnych 256 kolorach. Specjalnie dla wielbicieli Flashbacka oraz dla lubiących stare, dobre hity.

WOLFENSTEIN 3D

Producent: MacPlay

Wymagania:

- system 6.0.7 lub nowszy
- procesor 68030 (25 MHz) lub szybszy
- 2200 KB wolnej pamięci RAM - dla gry bez muzyki i FX
- 6000 KB wolnej pamięci RAM - dla gry z muzyką i FX.

Wolfenstein 3D był pierwszym zwiastunem gier, jakie obecnie dominują na rynku gier komputerowych - strzelanin 3D. Od niego to rozpoczęła się bowiem mania przenoszenia wszelkich nowych i starych pomysłów w świat 3D (co nie ominęło nawet gier logicznych), która trwa do dziś. Gra ta jakiś czas temu zawitała także na rynek amigowy. Wersja Macowa wyszła jednak nieco wcześniej i co ważne już jako produkt komercyjny. Zmusiło to autorów do jej podrasowania. W ten sposób powstała najlepsza, jak do tej pory, wersja gry. Widać to już na pierwszy rzut oka. Poza tym zwiększono liczbę sampli i poprawiono ich jakość. To wszystko sprawia, że w tę wersję gra się o wiele przyjemniej niż w amigową, a o blaszanej nawet nie wspominając.









Podsumowując, jest to gra wprost stworzona dla wszystkich, lubiących dobre strzelaniny 3D, a także dla tych, którzy czują pewien niedosyt po wersji amigowej.

GEARHEADS

Producent: R/GA Interactie / Philips Media Games

Jeśli ktoś myśli, że żadna gra nie zaskoczy go swą oryginalnością, to jest w błędzie. Za przykład takiej może bowiem jak najbardziej posłużyć gra Gearheads, która na pierwszy rzut oka nie kojarzy się z żadną inną. Jest ona przeznaczona dla dwóch graczy (lub dla jednego vs komputer) i polega na przeprowadzaniu nakręcanych zabawek z jednej strony ekranu na drugą. Gracz pierwszy przeprowadza je z prawej na lewą, natomiast drugi odwrotnie. Mimo że wydaje się to nieco bez sensu, to jednak gra posiada swój urok. Aby skomplikować zabawę, autorzy wprowadzili sporo ciekawych innowacji, które znacznie wpływają na żywotność gry. Tak więc każda zabawka ma inną wagę, szybkość oraz styl poruszania się. Poza tym większość z nich ma dodatkowe, charakterystyczne tylko dla siebie, cechy.

Demo oferuje pięć grywalnych postaci (w pełnej wersji jest ich szesnaście). Pierwsza z nich to czaszka (Deadhead), która do szybkich na pewno nie należy, ale za to skutecznie wyłapuje wszystkie (w tym także Twoje) zabawki i zatrzymuje na planszy. Następna to robak (Ziggy). Jest on najszybszą zabawką w grze i dosłownie śmiga po planszy. Kolejna z nich to znana wszystkim bardzo dobrze z rodziny Addamsów, samobieżna ręka (Handy), która wyłapuje i wynosi z planszy zabawki. Następnego w kolejce mamy spychacza (Big All). To dla odmiany najwolniejsza zabawka w grze i skutecznie spycha przed siebie wszystko co napotka. Ostatnia zaś wygląda jak krzyżówka kangura z bokserem (Kangaruffian) i odbija w przeciwną stronę rękawicą bokserską inne zabawki, zmieniając tym samym ich kierunek marszu. Podczas rozgrywki, należy więc skrzętnie wykorzystać specjalne właściwości zabawek, aby użyć postaci przeciwnika przeciwko niemu. Wygrywa zaś ten, kto jako pierwszy przeprowadzi dwadzieścia jeden zabawek z jednej strony na drugą.

Trzeba przy tym pamiętać, że zabawki są nakręcane. Idąc tym tropem łatwo można wywnioskować, że im dłużej będziemy je nakręcać, tym większą energię będą posiadać. Czas, jaki potrzebny jest do pełnego nakręcenia, widnieje na zegarach, na dole ekranu (są



tam dwa - po jednym dla każdego gracza). Kiedy zamaluje się on na czerwono, oznacza to, że zabawka jest nakręcona na maksa. To dość istotne w grze, gdyż słabo nakręcona zabawka nie przejdzie na drugą stronę ekranu.

Na koniec pozostaje jeszcze kwestia klawiszologii. Pierwszy gracz operuje kursorami, przy czym klawisze dół/góra służą do zmiany miejsca startu zabawki, zaś klawisze lewo/prawo do zmiany aktualnej zabawki na inną z podręcznego pudełka. Enterem (czy jak kto woli Returnem) wypuszcza się aktywną w danej chwili zabawkę. Druga osoba ma nieco utrudnione zadanie, gdyż klawiszami S/X zmienia miejsce startu zabawki, Z/C aktualną zabawkę, a tabulatorem wprowadza postać do rozgrywki.

Mam nadzieję, że przekonałem przynajmniej część osób do sięgnięcia po ten produkt. Wbrew pozorom może on dostarczyć całkiem dobrej zabawy, szczególnie w trybie dla dwóch osób. Poza tym, co istotne, całość jest w bardzo dobrze wykonanej oprawie graficznej (renderowane tła oraz postacie) i dźwiękowej.

SIM TOWER

Producent: Maxis

Wymagania:
- system 7.5
- procesor 68030
- 4500 KB wolnej pamięci RAM.

Gry z cyklu Sim wyrobiły już sobie pewną markę wśród gier strategicznych i są znane na wielu platformach komputerowych. Co więcej nadal cieszą się wielką popularnością. Ciekawostkę stanowi fakt, że konkretne produkty tej firmy (nawet te stare, jak Sim Earth czy Sim Ant) do tej pory nie mają swych godnych następców. Podobnie jest z opisywaną tu grą Sim Tower. Wcielasz się w niej w rolę właściciela wieżowca.

Demo Sim Tower, na którym skupię się w dalszej części opisu, nie oferuje może zbyt długiej rozgrywki (jest ograniczenie czasowe), ale za to może służyć jako wspaniały przewodnik po grze. Wszystko bowiem co musisz w niej dokonać, będzie podane wcześniej na ekranie. Tak więc całość sprowadza się do posłusznego wykonywania poleceń komputera, co w konsekwencji prowadzi do dobrego opanowania zasad rozgrywki. Jak już wspominałem, demo trwa dość krótko i ogranicza się do wybudowania holu (lobby), biur (office), schodów (stairs) oraz wind (elevator). Wszystko jednak trzeba wznosić w odpowiedniej kolejności i w konkretnych miejscach. Dla przykładu, biura można umieścić tylko nad holem, schody wpasować tak, aby umożliwiały szybkie dojście pracowników do biur. Wszystko należy więc wcześniej dokładnie sobie rozplanować, a dopiero potem przystąpić do pracy. Samo życie.

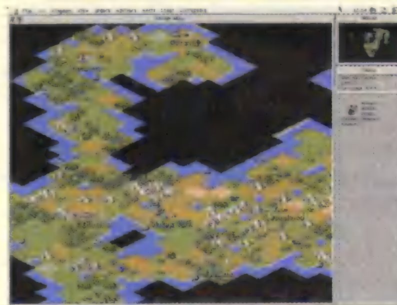
CIVILIZATION II

Producent: MacPlay/Varcon Software

Wymagania: patrz opis w ACS 4/99.

Chyba każdy szanujący się amigowiec dobrze zna hit, jakim niewątpliwie była gra Civilization. Firma Microprose postanowiła więc po kilku latach wypuścić na rynek jej kontynuację. Kolesie z MacPlay szybko przeportowali ją na Maca. Wszyscy Ci, którzy spodziewali się po







Civilization II czegoś więcej niż tylko powielania starych pomysłów, nie zawiedli się, gdyż gra dosłownie bije swą poprzedniczkę na głowę i to pod każdym względem. Poczynając od całej oprawy graficznej, a na muzyce kończąc. Poza tym, mimo że trudno w to uwierzyć, dwójka jest jeszcze bardziej grywalna od pierwowzoru. Jeśli więc trudno Cię było odpędzić od komputera, kiedy grałeś w część pierwszą, teraz nie poradzi nawet dźwig.

Można by jeszcze dużo pisać na temat tej gry, ale była ona już dokładnie opisana w ACS 4/99, tak więc bardziej zainteresowanych (czyt. posiadających pełną wersję gry) odsyłam do lektury wspomnianego numeru. Ja zaś, po krótkim wstępie, szybko przejdę do konkretów, czyli tego co oferuje nam demo gry. Rozpoczynamy rozgrywkę wybierając w menu początkowym wielkość mapy, wygląd miast (spośród czterech zestawów), ilość przeciwników i wiele mniej lub bardziej przydatnych opcji. Sama rozgrywka, poza brakiem filmików, muzyki i podglądu miast (opcja View), również nie różni się od tej z pełnej wersji. Dopiero po szczęśliwym dobrnięciu do roku 1000 BC, zostajemy szybko sprowadzeni na ziemię, gdyż gra w tym momencie się urywa. W tym momencie nie pozostaje nam nic innego do roboty, jak tylko szybko zaopatrzyć się w pełną wersję gry, aby zobaczyć co będzie dalej. To jednak jeszcze nie koniec listy ograniczeń tego dema. W dalszej kolejności znajduje się na niej brak całej graficznej części Civilopedii (forma zbioru objaśnień do gry), przez co pozostaje nam tylko jej część tekstowa. Brak także edytora map, całego menu Cheat (ułatwienia do gry) oraz z wiadomych względów możliwości tworzenia statku kosmicznego. Jednak to co oferuje nam demo w zupełności wystarczy do tego, aby zachęcić do kupna pełnej wersji gry.

Polecam szczególnie, zarówno fanom gier strategicznych, jak i osobom nie gustującym w tego typu grach. Jeśli ja dzięki Civilization polubiłem gry strategiczne, to czemu ktoś inny nie miałby ich polubić dzięki drugiej jej części. Co więcej uważam, że razem z Heroes Of Might & Magic II to przodująca pozycja tego typu na Maca. Pozostaje więc tylko cieszyć się nią aż do wyjścia iFusiona, aby móc na nim odpalić jej duchowe kontynuacje, czyli Alfa Centauri i Call To Power.

Michał Bartniczak

P.S. W zawartość pakietu z demem wchodzą także dwa scenariusze, jeden rozgrywający się w Imperium Rzymskim za czasów Cezara, drugi zaś podczas II Wojny Światowej. Nie próbujcie ich jednak wgrywać, gdyż wymagają pełnej wersji gry. Po co więc autorzy zamieścili je razem z demem, pozostanie zagadką.

Amiga i SEGA

Na pewno wielu z Was zabawiało się emulacją konsolki GameBoy. Gry na nią są całkiem niezłe, w dodatku na GB ciągle wydaje się większość hitów. Jest jednak coś, przy czym moim zdaniem blednie nawet kolorowy GameBoy.



Mowa tu o dwóch konsolach Segi, a mianowicie: Game Gear i Master System. Dlaczego o dwóch? Odpowiedź jest bardzo prosta. Master System to coś na kształt dużej wersji Game Gear'a. Istnieją nawet specjalne urządzenia (przelotki) służące do uruchamiania na MS gier z GG i odwrotnie. Z technicznego punktu widzenia największe różnice między nimi to rozmiar ekranu (to chyba zrozumiałe) oraz wielkość palety (na korzyść GG). Przewaga tych konsol nad GameBoy'em to moim zdaniem przede wszystkim kolor. Nawet GameBoy kolorowy mięknie przy GG, wystarczy popatrzeć na Mortal Kombat, który grafiką bije na głowę Mortal Kombat 4 z GBC. Jeśli dodać do tego szybkość i jakość gier na obu zabawkach, to wybór jest oczywisty. Istnieje jednak pewna rzecz, która dyskredytuje GG w stosunku do GB, a mianowicie na GB ciągle wychodzą gry, a na GG już nie (przynajmniej nic mi o tym nie wiadomo). Jednak na GG w czasach jego świetności wychodziły naprawdę dobre gry, dzięki czemu jest teraz z czego wybierać.

SOFTWARE

Do emulacji obu zabawek służy jeden emulator. Mowa tu o AmiMasterGear autorstwa Juan Antonio Gomez'a. Najnowsza w tej chwili wersja to chyba 0.8, jednak swój opis oprę na wersji 0.62, gdyż z wersją 0.8 miałem problemy (co nie oznacza, że Wy również będziecie je mieli). Wymagania są jak na dzisiejsze czasy (i nie tylko) wręcz śmieszne. Do uruchomienia wymagane są kości AGA oraz procesor 020. Podejrzewam jednak, że wtedy emulacja trochę kuleje. Pełną prędkość osiąga się już na 020 28 MHz i odrobinie FAST RAMu. Ja na procesorze 020 z FASTem osiągam około 90% procent szybkości i jest to naprawdę wystarczające.

UŻYWANIE

Po uruchomieniu naszym oczom ukazuje się znana z innych emulatorów tego autora plansza tytułowa, a później również dobrze znane GUI. Przystępujemy teraz do młócenia ważniejszych opcji.

Menu PROJECT

Menu Screen - tu wybieramy typ ekranu (PAL/NTSC), na jakim ma się uruchamiać GUI emulatora

Cheat Mode - służy do ustawiania adresów dla cheatów (coś jak Action Replay)

Save Graphics - służy do zapisywanie screenów z gier

Save Prefs - zapisuje ustawienia emulatora

Menu CARTRIDGES

Insert Cartridge - służy do wczytywania ROM'ów

Eject Cartridge - wyłączanie emulacji

Load Frozen - ładowanie „zamrożonego" stanu gry

Save Frozen - bardzo użyteczna opcja. Dzięki niej możemy zapisywać stan KAŻDEJ gry, nawet jeżeli nie posiada ona opcji SAVE. Po wybraniu tej opcji, obecny stan emulacji zapisany zostaje do pliku i możemy go potem wczytać.

Load Ram Battery - wczytuje z pliku „kartę pamięci" (nie wiem, jak inaczej to można określić) dla danej gry

Save Ram Battery - zapisuje kartę pamięci do pliku. Pamiętajcie, że samo zrobienie SAVE w grze nie wystarcza. Należy po wyjściu z gry zapisać jeszcze kartę pamięci do pliku!

Clear Ram Battery - czyszczenie (formatowanie? :)) karty pamięci

Menu OPTIONS

Joystick 2 ON - włącza drugi port dżoja (port myszki). Tylko dla gier na dwie osoby.

Swap Joy Ports - zamienia porty miejscami, dzięki czemu nie musimy na przykład przełączać dżojów, gdy np. chcemy grać lepszym, a kumplowi wcisnąć jakąś miernotę :>

Black Border - obramowanie ekranu gry będzie czarne, jeśli ta opcja jest włączona

No Illogical Moves - uniemożliwia przyjmowanie z klawiatury takich kombinacji jak: góra + dół lub prawo + lewo

Auto Load Battery - przy wczytywaniu ROMu, zostaje również automatycznie wczytywany stan karty pamięci dla niego (jeżeli takowy istnieje)

Auto Save Battery - po wyjściu z gry, stan karty pamięci zostaje automatycznie zapisywany do pliku

Ask For Save Battery - emulator będzie prosił o potwierdzenie przy zapisywaniu stanu karty pamięci

Video Emulation - ustawienie priorytetów i parametrów emulacji obrazu

Country Code - wybór między japońską a europejską wersją gry

Screen Mode On Exit - ustawienia dotyczące zamiany trybów PAL/NTSC przy kończeniu pracy z emulatorem. Bardzo przydatne, kiedy gry uruchamiamy w trybie NTSC, a przy wyjściu do Workbench'a chcemy powrócić do PALu.

Disable Cheats - wyłącza opcje: Cheat Mode i Save Frozen, dla bieżącego kartridża

Ask For Reset - prosi o potwierdzenie resetu emulatora

To były wszystkie opcje dostępne z menu, ale jest też kilka dostępnych na ekranie emulatora. Te które nie są dostępne z żadnego menu to:

- gadżet cykliczny w sekcji CARTRIDGE służący do zmiany typu kartridża, pomiędzy Game Gear a Master System. Bardzo rzadko się go używa, gdyż emulator sam rozpoznaje typ ROMu.
- gadżet cykliczny w sekcji EMULATION SPEED, służy do ustawiania szybkości emulacji. Bardzo przydatny przy szybszych prockach, gdyż emulacja jest na nich za szybka i trzeba ją spowalniać
- gadżet SCREEN w sekcji SCREEN OPTIONS służy do ustawiania trybu emulacji PAL/NTSC (na wolniejszych sprzętach polecam NTSC, gdyż daje to pewne przyspieszenie)
- gadżet GFX REFRESH w sekcji SCREEN OPTIONS, ustawia szybkość odświeżania grafiki w klatkach na sekundę
- gadżet SPR REFRESH w sekcji SCREEN OPTIONS, ustawia szybkość odświeżania sprajtów w klatkach na sekundę
- przycisk ON u dołu ekranu - rozpoczęcie emulacji
- przycisk CONTINUE u dołu ekranu - kontynuacja przerwanej emulacji

Emulację można przerwać w dowolnym momencie klawiszem HELP lub ESCAPE. Jest wtedy czas na zmianę odświeżania, zrobienia screenshota lub zamrożenie stanu gry.

KONKRETY

Aby rozpocząć zabawę, musimy posiadać jakąś grę zgraną z kartridża do pliku (tzw. ROM). Wybieramy INSTERT CARTRIDGE i w requestrze wskazujemy nasz plik. Po jego załadowaniu, emulator rozpozna jego typ i po ustaweniu parametrów emulacji włączamy naszą konsolkę przyciskiem ON. Naszym oczom ukazuje się plansza z napisem „Sega". Teraz tylko grać, grać i grać.

PODSUMOWANIE

Jest to chyba najlepiej emulowana konsola na naszej platformie. Do tej pory żadna gra nie odmówiła mi posłuszeństwa. Jeżeli chodzi o tytuły, to na GG i MS istnieją bardzo znane gry. Oto kilka tytułów: Primal Rage, Alladin, Fatal Fury Streets of Rage, Chakan, Shinobi, Zool i cała seria Sonic.

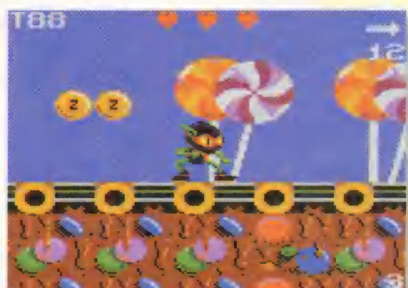
Życzę udanej i przyjemnej zabawy z naszymi zabaweczkami.

Marcin „GumBoy" Grąziowski/X-Com
sirhaker@interia.pl

P.S. AmiMasterGear dostępny jest na Aminecie oraz na mojej stronie, w pełnej i całkowicie legalnej wersji, przygotowanej specjalnie przez autora, dla gości mojego serwisu dotyczącego emulacji na Amidze. Strona dostępna jest pod adresami:

www.emulki.ppa.o.k.pl
amiga.prv.pl/emulki





AMIGA VADEMECUM numer 5

Premia: 2 płyty CD z pismem, w tym MACD9, z 55 oryginalnymi grami na Amigę! Cena 28 zł. Tematy numeru:
- Varia - nowości o Amidze, dyski twarde i czytniki



AMIGA VADEMECUM "rocznik" - numery 1-3

Tak bogate kompendium wiedzy o Amidze możesz kupić za jedyne 50zł! Tylko wysyłkowo w firmie Eureka.

AMIGA VADEMECUM - Numer 4!

120 stron o Amidze, segregator, 2 płyty CD-Rom (w tym MACD8) - wszystko za jedyne 28 zł (plus koszty wysyłki). Tematy numeru:

- Varia - czyli nowości ze świata Amigi - produkty, zapowiedzi.
- Dyski twarde, czytniki CD-Rom

W sieci EMPIK lub wysyłkowo!

Osprzęt i akcesoria dla Amig

PHASE 5/ DCE		klawiatura A1200	49,-	układy 8520, Paula	po 40,-
Blizzard 1240/40	880,-	mysz do Amigi 320dpi z logo	30,-	napęd CD dla CD32	50,-
AMIGA Int.		dysk twardy 2,5" 1,3GB	199,-	zworka zasilania do Infinitiv II	35,-
AMIGA 1200 magic	599,-	AMIGA OS 3.5	249,-	nadbudowa 5,25" do Infinitiv	50,-
płyta główna A1200 3.1	300,-	Kickstart 3.1 A1200	95,-	wentylator	15,-
stacja dysków 3,5" wew.880kb	99,-	oprogramowanie Magic	29,-	dyskietki 3,5" 20szt.	20,-
stacja dysków 3,5" wew.1,76MB	149,-	oprogramowanie Kick.3.1	29,-	zestaw połączeniowy do HDD i CD-Rom A1200	45,-

Programy CD-Rom Amiga

NAJLEPSZE SERIE PŁYT CD
MACD 3, 4 ,5,6,7,8,9,10,11, po10
Aminet 8,15,21 po 10
Aminet 27,29 po 15
Amiga Format po 10-15

SKŁADANKI SHAREWARE
Amiga Aktuel v.1,2 po 10
Amiga Golden 20 20
Amiga Magazin 3,4,-5,niem po 5
Amiga Repair Kit 59
Amiga Web offline 1 15
APC & TCP v.4, 5,6 po 5
Arktis Edition v.1 pełne wersje słownik MultiVoc, Cafe du Globe, Airport, SKY II, Wolf Copy, Amiga Bomber, inne 10
BCI Net 9

Best of Mecomp vol.,2 po 15
Coctail CD drinki niem. 15
CygnusED 4 pełna wersja 30
Das Epic Multimedia Lexikon 20
E.M. Compugraphic Phase 4 15
Epic Collection 3 15
European Edition v.1 10
Gateway! vol.1 z NETBSD 15
Herman Der User 25
Hidden Truth z archiwum X 30
History of the world cup AGA CD statystyki, wyniki meczy piłki nożnej z lat 1930-94 30
Magic Illusions 15
Meeting pearls v. IV 19
Megahits 4 z CanDo 10
Mick Davis Carton 15

Multimedia Toolkit 1,2 po 10
Netnews offline v.1,2 po 10
Photolite 15
The AGA Experience 1,2,3 po 15
The AGA Toolkit 97 10
Epic Interactive Encyklopedia 30
Global Amiga Experience -Imagine 2.0, Scala 1.13, Xcopy, 30
The Learning Curve 20
Turbo Calc 2.1 10
Utilities Experience sadeness 30
Utilities Profesional 1- 1500 30
W.F. DO IT! (Imagine, MorphPlus, Deluxe Paint V) 15
Workbench ADD-ON 30
Workbench design 30
Xi-Paint 3.2 5

AUDIO CD
The Theme Of AMIGA 5

EMULATORY NA CD
Emulators Unlimited Plus 30

SCENA, DEMA
Amiga CD Sensation Demos 15
Golden Demos Schatztrue 15
Scene Xplorer (Eureka) 5

GRAFICZNE CD
3 D Image 30
Animatic 600MB animacji 10
Animations (2 CD Amiga) 30
Art Studio vol.2 50
DEM-Rom 1000 map DEM 30
Fractal Universe 15
Graphics 1 15
Illusions in 3D 15

Imagine 3.0 Enhancer CD 30
Profesional Fonts & Cliparts 15
Profesional IFF & PCX Clipart 15
Qwikforms 15
Special Efekts v.1 techniki tworzenia filmu akcji 50
Textikon wzory pism niem. 50

TEKSTURY
1078 Weird Textures 30
1700+ Textures 15
300 Photo Texturen 30
Mutimedia Backdrops 30
Texture Portfolio 50
Textures CD v1 LiquidFX 30
Textures Gallery (2CD) 50

Gry AMIGA

GRY CD32, 1200 z CD-Rom i emulatorem CD32 (A1200, 020, 4Mb Fast, CD-ROM, HD, emulator CD32 Cache CDFS)
Bubba 'n' Stix 10
Bump n Run 5
CD Exchange 15
Deepcore 10
Heimdall 2 20
MAG! 5
Mean Arenas 10
Nick Faldo's Golf 5
Sensible Soccer 10
Total Carnage 10

AMIGA CD 32
Akira 15
Chuck Rock 5
Chuck Rock II 10
D-Generation 10

Dragonstone 5
Grandslam Gamer Gold (3 gry) 10
Guinness disk of Records 15
Gulp 15
Kid Chaos 10
Now Games 5
Oh No! More Worms 10
Total Carnage 10
Chaos Engine 10
Premiere CD 32 10
Ryder Cup 15
Sensible Soccer 10
Skeleton Krew 10

AMIGA CD 32,CDTV, 1200 CD
TimeTable of History: 5

AMIGA 1200/4000 CD-Rom
A7+ GRY 15
Flying High DATADISK 10
Spherical Worlcs 20

AMIGA 1200/4000 dysk
Blobz 5
Dangerous Streets bijatyka 10
Dennis - platformowa 10
Heimdall 2 przygodowa 20
Impossible Mission 2025 20
Primal Rage bijatyka od 16 lat 15
Rise of The Robots 25
Simon the Sorcerer (niem.) 5
Skeleton Crew 15

AMIGA 500 / 600 / 1200 dysk
A320 Airbus vol.2 (niem) 10
BAT 2 5
BeastLord zręcznościowa 10
Blasteroids strzelanina 5
Brain Man - logiczna 5
Bubba 'n' Stix 10
Bully Sporting Darts - sport 10
Captain Planet 10

Carrier Command 10
Clockwiser - gra logiczna 10
Dangerous Streets bijatyka uliczna 15
Demomaniac program do robienia dem 10
E-motion logiczna 5
Empire Soccer 94 10
Fightin spirit - karate 10
Gallactic Warrior 10
High Steel - zręcznościowa 10
Hyperion strzelanina 3D 15
Jaktar der Elfenstein (1.5MB) 9
Jaws 10
Kargon 15
Mean Arenas 5
Myth zręcznościowa 10
Nick Faldo's Championship Golf 5
Pegasus - zręcznościowa 10

Phalanx - strzelanina 10
Pinkie platformówka 10
Resoluion 101- 3D 15
Sabre Team komando 15
SCI FI Collection 10
Snapperazi - platformówka 10
Spiele Highligts, 3 10
Suburban Commando z Hulkiem Hoganem 15
Tilemove 10
Timekeepers 5
VITAL LIGHT 10
Whizz zręcznościowa 10
Winter Camp sportowa 10
World Class Leaderb. golf 5
ZeeWolf 2 wektorowa 3D 10
Zool 2 - platformówka 10

Obróbka video

Casablanca I **3200**
hd 9gb, system 3.08 pl, 1 rok gwarancji,

Casablanca AVIO **6999**
hd 20gb(3 godziny SVHS), system pl, 1 rok gwarancji,

Opcja DV dla AVIO **3199**

Casablanca KRON **15.599**
hd 40gb, we/wy DV (Firewire) rozbudowane opcje edycji system pl, 1 rok gwarancji,

DV-Enabler max **479**
Nowość uniwersalny moduł do uaktywnienia wejścia DV w kamerach cyfrowych. Moduł do kamer SONY (wersji europejskich E) DCR-VX1000 (SN<42300), VX9000 (SN<15900), PC1, PC2, PC3, PC4, PC5, PC7, TRV7 (z VMCLM7), TRV8, TRV9 (SN<52500),TRV10, TRV11, SC100, DSR200P oraz kamer Digital8: DCR-TRV7000 /7100, DCR-TRV110/ 120/ 125/ 210/ 310/ 320/ 410/ 420/ 510/ 520/ 8000/8100. W kamerach D8 umożliwia nagrywanie zarówno przez wyjście cyfrowe jak i analogowe. Do kamer Panasonic: NV-DS1/ DS5/ DS8/ DS11/ DS12/ DS15/ DS25/ DS33/ DS35/ DS55/ DS77/ DS99/ DA1/ AGE-Z30/ DX100. JVC: DLC10/ 20, GR-DVL20/ 30/ 40/ 100/ 200/ 300, GR-DVX4/ 7, GR-DVL9200/ 9500 Thomson: VMD 2/3/8 Canon: DM-MV1/ 3/ 10, DM-MV20 (z DU200), DM-MV30/ 200/ 300.

Eureka
SOFT- & HARDWARE

tel. 061-43-66-115

Wysyłka na cały kraj. www.eureka.com.pl

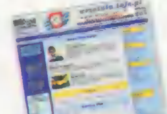
Można zamawiać telefonicznie, faxem, e-mailem, pocztą: Eureka Soft- & Hardware 62-300 Września, Rynek 13. fax.061 43 62 714

Działamy również w dziedzinach:

Dystrybucja sprzętu desktop video - komputera "Casablanca", kamer, osprzętu komputerowego.



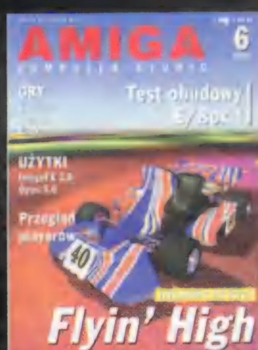
Instalujemy systemy telewizji dozorowej i alarmowe. Posiadamy w tym zakresie koncesję MSWiA.



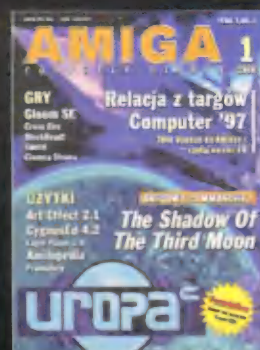
Wykonujemy zaawansowane serwisy i portale internetowe. Patrz: www.filmowiec.pl

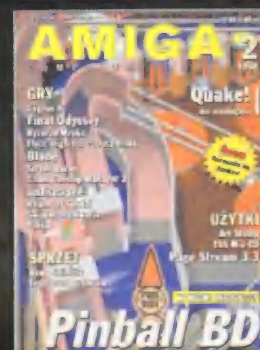
NUMERY ARCHIW





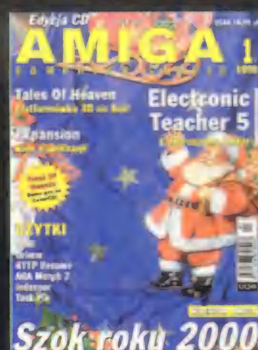


























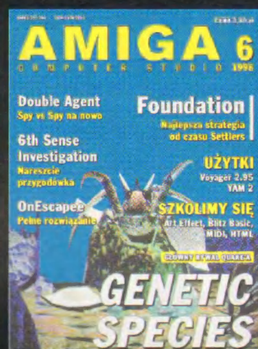
Archiwalne numery ACS z płytą CD. Można zamawiać numery pojedynczo lub w komletach. Cena dowolnego numeru ACS wynosi tylko 10 zł + 2 zł koszty wysyłki. Zamawiając kompletami (po 3 dowolne numery) płacisz jedynie 15 zł + 3 zł koszty wysyłki. Dowolny numer bez CD kosztuje tylko 2 zł + 1,50 zł

ALNE TANIEJ!!!





















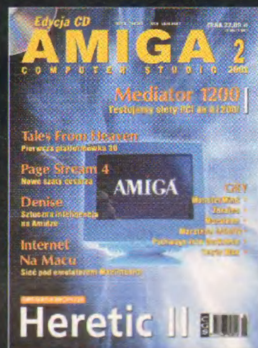




19,99 zł
numer nie objęty promocją



19,99 zł
numer nie objęty promocją



22,00 zł
numer nie objęty promocją



za wysyłkę. Aby otrzymać wybrane numery należy wypełnić standardowy, czerwony przekaz pocztowy, dokonać wpłaty na adres redakcji – ACS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu w miejscu przeznaczonym na korespondencje, napisz wyraźnie które numery zamawiasz.

ACS Cover CD 03/01

CZYTELNICY ZONE 18 MB

Ten katalog jest kompilacją Waszej radosnej twórczości. Nadesłane przez Was prace są składowane w tym właśnie miejscu, niezależnie od tego czy są to moduły muzyczne, obrazki, animacje, gry, programy, wizerunki Workbencha, itp. Chcesz zaprezentować coś amigowej społeczności lub po prostu zrobić „kopię bezpieczeństwa" swoich dzieł na naszym cover CD – przyślij to do nas!

GRY 116 MB

PEŁNE WERSJE! Od firmy Digital Illusions (www.dice.se) otrzymaliśmy zgodę na publikację ich wspaniałych gier zręcznościowych (PINBALL DREAMS, PINBALL FANTASIES, PINBALL ILLUSIONS i SLAM TILT (tak!)) na naszym CoverCD – co niniejszym czynimy. Tak więc za cenę pisma z płytką cd otrzymujecie CZTERY gry komercyjne! Więcej szczegółów znajdziecie w pliku 'Od_ACS', znajdującym się w katalogu 'Gry/–PEŁNE_WERSJE–'.

Komercja

AQUA – wideo demo najnowszej przygodówki w stylu Mysta, wyprodukowanej przez firmę Emerald Imaging. Pełna wersja gry oferuje renderowaną grafikę w wysokiej rozdzielczości, animowane sekwencje przerywnikowe oraz pracę w multitaskingu. Wymagania: 020+, AGA lub karta GFX, 8 MB RAM, OS 3.x, CD–ROM.

LAND OF GENESIS – strzelanina z widokiem z boku, firmowana przez KDH – Datentechnik. Gra oferuje 5 rozbudowanych poziomów, na których przyjdzie nam stawić czoła 180 rodzajom przeciwników. Wymagania: AGA, 4 MB RAM, CD–ROM.

PAYBACK – klon znanej m.in. z PlayStation gry Grand Theft Auto. Podobnie jak pierwowzór, Payback posiada pseudo–trójwymiarową grafikę z widokiem z góry. W grze wcielamy się w postać początkującego gangstera, którego ambicją jest trząść całym miastem. Możemy grać klawiaturą, joystickiem lub padem od CD–32 lub PlayStation (!). Planowana jest także polska wersja gry! Wymagania: szybki procesor, AGA lub karta GFX.

SILENCER – zapowiedź nieźle zapowiadającej się strzelaniny. Silencer już teraz może pochwalić się izometryczną grafiką w wysokiej rozdzielczości. W pełnej wersji gry otrzymamy ponadto możliwość zdemolowania praktycznie każdego, znajdującego się w polu widzenia obiektu (!), animowane sekwencje przerywnikowe oraz wykorzystanie kart GFX. Wymagania: 030+, 16 MB RAM.

Shareware

AMI GO – amigowa odmiana ulubionej gry samurajów. Mówiąc w skrócie, rozgrywka ogranicza się do otoczenia pionów przeciwnika własnymi pionami. Uwaga! Wysoka grywalność! :)

BALL MASTER – PEŁNA WERSJA! Gra logiczna, polegająca na odpowiednim umieszczaniu toczących się kulek w obracających się pojemnikach. Wymagania: ECS lub AGA (oddzielne wersje).

BATTLE DUEL 1.7 – PEŁNA WERSJA! Pojedynek czołgów, nawiązujący do klasycznego Tanks, lecz znacznie rozbudowany pod względem grafiki, dostępnych opcji i grywalności. Niektóre opcje BD, to: możliwość gry dla 8 osób, 5 trybów rozgrywki, gra w zespołach lub przez sieć oraz działanie w multitaskingu. Wymagania: ECS, AGA lub karta GFX, OS 2.04+, 1 MB CHIP.

COLOUR LINES – ciekawa gra logiczna, polegająca na odpowiednim rozmieszczaniu na planszy ciągle pojawiających się piłek. Piłki należy tak umieścić, by razem z sąsiednimi tworzyły jednokolorową linię. Wymagania: OS 3.x.

CONNECT 4 – gra logiczna trochę podobna do powyższej, lecz znacznie lepiej wykonana. Wymagania: MUI.

DYNAMITE – popularny ostatnio klon Bombermana. Tym razem rozgrywka toczona jest z żywymi przeciwnikami, gdyż gramy przez Internet. Dobra grafika i duża konfigurowalność to niewątpliwie atuty dynAMIte. Wymagania: 020+, OS 3.x, AGA (z zainstalowanym BlazeWCP) lub karta GFX, MUI 3.8, AHI oraz uruchomiony program typu Miami lub AmiTCP.

ERMENTRUD – ładnie wykonana przygodówka point'n'click, w niemieckiej wersji językowej :(. Wymagania: karta GFX, CyberGraphX.

GL SOKOBAN – odmiana klasycznego Sokobana, tym razem w trójwymiarowym wydaniu! Wymagania: PowerPC, karta 3D, joystick, OS 3.x, WarpOS, Warp3D, CyberGraphX V3+.

PISHTI – popularna turecka gra w karty, przeniesiona na blat Workbench'a. Wymagania: OS 3.x, 64–kolorowy ekran Workbench'a.

RISIKO – amigowa odmiana znanej planszowej gry strategicznej.

SEACHESS – po prostu kółko i krzyżyk.

SIMON 2001 – gra polegająca na powtarzaniu dźwięków wydawanych przez komputer. Rozgrywkę toczymy za pomocą klawiatury (klawisze kierunkowe).

SPIDER – jedna z odmian Pasjansa.

TOADIES – nieźle wykonany klon Worms. Gra oferuje rozgrywkę maks. 4 graczy w jednej rundzie, tworzenie zespołów, płynny scrolling, animowaną wodę, 20 rodzajów uzbrojenia, edytor poziomów i możliwość dodawania własnych elementów krajobrazu. Wymagania: 030, 2 MB CHIP, 4 MB FAST.

YATZY 2000 i YAMB MUI – gra w kości na ekranie WB. Wymagania: MUI.

Różne

Tu znajdziesz między innymi:

BATTLE DUEL – polska flaga i locale do BD.

DWARF – „ułatwiacz" do gier.

GUNSHIP EDITOR – edytor do gry Gunship 2000.

HERETIC II - ABODE OF GOLGOTHA - obszerny dodatek do Heretica II. Nowe poziomy, uzbrojenie, itp.

JST 4.7 – PEŁNA WERSJA popularnego pakietu do instalacji starych gier.

NAPALM PL – polskie locale do Napalmu.

PINBALL ILLUSIONS – edytor preferencji dla PI.

SLAM TILT – kody ułatwiające grę w ST.

A ponadto: updates do BUBBLE HEROES, EXODUS, PAYBACK, SIMON THE SORCERER 2

Screenshots: AQUA, BETWEEN THE LINES

JABCOK 27 MB

Na tym CoverCD, w dziale dla emulatorów Macintosha, znajdziesz: CIVILIZATION II, FLASHBACK, GEARHEADS, SIM TOWER, WOLFENSTEIN 3D

PROGRAMY 154 MB

Komercja

FX PAINT – demo świetnego programu do tworzenia i obróbki grafiki. Jego możliwości to: obsługa skanerów, zgrywanie danych video na dysk, obsługa tabletów graficznych, wykorzystanie PowerPC, rozbudowane opcje wydruku, ponad 70 filtrów i efektów specjalnych (m.in. fraktale, ogień), 24–bitowy kanał alpha, opcja Pantograph (retuszowanie grafiki), zintegrowany program do zarządzania obrazkami (fxALBUM) oraz do konwersji plików (fxCONV). Wymagania: im więcej, tym lepiej ;)

Shareware

ACCES DENIDE 1.11 – jeśli z Twojej Amigi korzysta kilka osób, ten program na pewno Ci się przyda.

AHI 5.4 – najnowsza wersja ahi.device!

AMIBROKER 3.37b – program wspomagający grę na Giełdzie PW.



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z twardym dyskiem i czytnikiem CD–ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.
- Płyta nie jest bootowalna.



AMPLIFIER 2.21 – najnowsza wersja programu do odtwarzania różnych formatów dźwiękowych.
AMI TRADE CENTER – w obecnej chwili bodajże najlepszy program do FTP dla Amigi.
AMY GATE 1.1 – program ułatwiający korzystanie z zasobów Aminetu. Oferuje m.in. obsługę „recentów", Aminet Charts i wyszukiwanie plików. Znacznie ułatwia przy tym korzystanie z Amiga Mailing-List.
AUTO PDF 1.3 – nakładka na GhostScripta, ułatwiająca tworzenie plików PDF.
BLADE ENC 0.94 – program do tworzenia plików MP3. Wymagania: PowerPC, WarpOS.
BOING BAG 3.9 – najnowszy update likfidujący błędy wykryte w AmigaOS 3.9.
COOL CALC – kalkulator. Z pośród innych programów tego typu, CC wyróżnia się możliwością zmiany wyglądu w sposób podobny np. do AmigaAMP'a.
DIAMOND BOX 1.10 – najnowsza wersja programu do tworzenia i obróbki grafiki.
DOARC – program do zarządzania i konwersji archiwów. Obsługuje wiele typów archiwizerów.
EXEC 44.1 – nieoficjalny patch dla exec.library.
FAKE PAD – program do emulacji padu do CD-32, za pomocą joysticka i klawiatury.
HTML READ 1.1 – rozszerzenie do YAM'a, umożliwiające czytanie e-maili w formacie HTML.
JPEG2MOV 3.0 – program do tworzenia filmów w formacie QuickTime.
LXXBAR – progress-indicator dla LhA i LZX.
MEMO TEC 2.0 – zestaw ośmiu programów do ćwiczenia pamięci, wyobraźni, koncentracji, relfeksu, wraz z przykładowymi zestawami mnemotechnicznymi, opracowanymi na podstawie aktualnej literatury. Do tego wszystko po polsku!
MOOVID 1.5 – player filmów AVI/QT w dwóch specjalnych wersjach. Pierwsza służy do odtwarzania filmów w formacie 3ivx (wymaga 3ivxcodec.library – patrz katalog '3ivx_codecs'), zaś druga odtwarza filmy tylko w formacie OpenDivX (wymaga OpenDivX.library – patrz katalog 'OpenDivX_5.0').
NORMALIZE 0.4 – jeśli kiedykolwiek nagrywałeś swoje ulubione piosenki na CD, na pewno zauważyłeś, że ścieżki pochodzące z różnych źródeł mają inną głośność. Normalize służy właśnie do automatycznego wyrównywania poziomu głośności w plikach WAV.
PERFECT PAINT 2.51 – najnowsza wersja programu graficznego.
RDB RECOV – program do odzyskiwania utraconych partycji. Obsługuje filesystemy takie jak FFS, AFS, PFS2, PFS3 i SFS.
RIVA 0.40 – najszybszy player filmów MPEG dla Amig z procesorem 68k.
SAMBA 2.0.7 – najnowsza wersja rozbudowanego pakietu sieciowego.
SELECT OS 1.1 – program ten, podczas startu komputera, daje Ci możliwość wyboru systemu operacyjnego, zainstalowanego na Twoim dysku. Do wyboru masz Linux, MorphOS, no i oczywiście stary, dobry AmigaOS.
SHAPE SHIFTER 3.11 – najnowsza, nieco poprawiona wersja emulatora Macintosha. Usprawniono w niej m.in. kopiowanie plików pod MacOS 8 i obsługę procesora 060.
SIMPLE MAIL 0.5 – najnowsza wersja nowego programu pocztowego, pretendującego do miana pogromcy YAM'a.
SOFT CINEMA 0.11 – najnowsza wersja playera filmów AVI/QT, wzbogacona o obsługę formatów 3ivx (wymaga 3ivx.sc – patrz katalog '3ivx_codecs') i OpenDivX.
STONE TRACKER 1.26 – **PEŁNA WERSJA** znanego trackera! Wymagania: 020+, OS 2.04+.
SVIEW 9.17 – pakiet do konwersji grafiki. Rozpoznaje naprawdę wiele formatów zapisu.
WOW 1.22 – program konwertujący dokumenty stworzone przez edytory tekstu.

Patche do: **LIGHT WAVE 4, TURBO PRINT**

RÓŻNE 165 MB

3IVX i OPEN DIVX – przykładowe filmy we wspomnianych formatach, od niedawna obecnych także na Amidze. Programy do ich odtwarzania znajdziecie w katalogu 'Programy/gfx' (specjalne wersje Moovid'a, SoftCinema oraz odpowiednie kodeki)
JAY MINER – film (MPEG) poświęcony pamięci ojca Amigi.
PIOS ONE – specyfikacja niedoszłej nadziei amigowców – komputera PIOS One. Format PDF.
RC5-64 – poprawione wersje „łamaczy" kodu RC5-64.
WOA 2000 – film (MPEG) przedstawiający najciekawsze wydarzenia na World Of Amiga 2000.
LINUX – na tym cover CD znajdziecie **BASILISK-0.8-1.PPC** oraz kernel w wersji 2.4.2 przeznaczony dla APUS'a.
MAGAZYNY – AIOISSUE43, AIOISSUE44, AIOISSUE45, AMIGA_AKTUELL_01.01, AMIGA_AKTUELL_02.01, AMIGA_AKTUELL_03.01, AMIGA_MINUS-01.
PC – trochę rzeczy dla amigowych PeCeTowców: **AROS 40.1b, WIN UAE 0.8.15B3-JIT, WORKBECH ON WIN.**

SCENA 135 MB

Materiały z **ASSEMBLY 2K, HORIZON 2K, KAMPUS 2K, TAKEOVER 2K, UKONX 2K.** Dodatkowo trochę rzeczy dla C64 oraz kolekcje grafiki, muzyki i magazynów dyskowych. Większość scenowych materiałów została zebrana i dostarczona przez członków grupy Decree.

W ACS 26 MB

Rzeczy opisane w tym numerze ACS.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Zapraszamy do zamieszczania na naszym CoverCD wyników Waszej twórczości. Materiały można przysyłać:
- e-mailem na adres: tps@cgs.com.pl
- tradycyjną pocztą na adres: ACS, Marsa 6, 04-202 Warszawa, z dopiskiem NA CD.

WAŻNE!

- Płyta przeznaczona jest dla Amig z twardym dyskiem (korzysta z zasobów partycji systemowej). Nie jest bootowalna.
- Wszystkie programy na krążku są rozpakowane i gotowe do zainstalowania na twardym dysku. Nie zmieniamy zawartości i formy pakietów nadanej im przez autorów.
- Aby ułatwić przeglądanie danych z poziomu Workbencha, w katalogu _Tools znajduje się zestaw programów do wyświetlania/odgrywania.

ACS COVER CD 03/01

AMIGA COMPUTER STUDIO

ACS COVER CD

DEMA UŻYTKÓW
FX Paint • Amplifier 2.21 • Ami Trade Center • Amy Gate 1.1 • Auto PDF 1.3 • BladeEnc 0.94 • Boing Bag 3.9 • Cool Calc • HTML Read 1.1 • Normalize 0.4 • Perfect Paint 2.51 • RDB Recov • Riva 0.40 • Samba 2.0.7 • SelectOS 1.1 • Shape Shifter 3.11 • Simple Mail 0.5 • Diamond Box 1.10 • Stone Tracker 1.26 • SView 9.17

DEMA GIER
Aqua • Land Of Genesis • Payback • Silencer • Ball Master • Battle Duel 1.7

Pełne wersje:
- PINBALL DREAMS
- PINBALL FANTASIES
- PINBALL ILLUSIONS
- SLAM TILT

2 w 1
ŚWIETNE PISMO I SUPER COVER!

DODATKOWO
Najnowsze magazyny internetowe • Przykładowe filmiki w formatach 3ivx i OpenDivX • Zestaw ikonek Glow/NewIcons • Filmik poświęcony pamięci Jaya Minera •

SOFT NA MACA
Civilization II • Flashback • Gearheads • Sim Tower • Wolfenstein 3D

03 2001 Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE PATCHE, DODATKI I INSTALERY DO GIER

COMPUTER GRAPHICS STUDIO